Belgien bfr 139,- Dänemark dkr 26,50 Italien Lit 7.000 Luxemburg Lfr 139,-
Niederlande hfl 7,80 Österreich öS 49,- Schweiz sfr 6,50 Spanien Pta 625

ISSN 0946-6304



PC Games Magazin

12/98
nur DM 6,50
Die Nr. 1

Anno 1602

Im Test: Das offizielle Add-On mit 500 Inseln, 20 Kampagnen und integrierten Editor.

Riesenposter & Kalender!

Lara Croft

zum Sammeln: Der zweite Teil

C&C 3

Westwood packt aus: Neue Einzelheiten und Bilder zu der mit Spannung erwarteten Strategie-Revolution.

Top-Demos und Mega-Tests zu: Populous 3, Rent-A-Hero und Caesar 3. Außerdem getestet: Half-Life und Nice 2. Aktuell: Diablo 2, Turok 2.

4 398336 106500 12

WHATS UP?

Zugewinne

▼ Die., 6.10.1998

„Dann wollen wir denen mal so richtig einheizen! Die werden sich wünschen, niemals hierher gekommen zu sein“, hallt es durch die Flure der Redaktion. Arglose Fahrradkuriere, die eigentlich nur einen Stapel Briefe abgeben wollten, retten sich in ihrer Not hinter den Empfangstresen, und auch der Pizzabote wird dezent blaß um die Nase. Fürsorgliche Mitmenschen klären auf: „Das sind doch bloß ein paar Redakteure – die machen grad die Aufnahmen für ne *StarCraft*-Kampagne.“ Letztere stammt von unserem Leser Christian Pfeiffer und wird auf der aktuellen Cover-CD-ROM mitgeliefert. Für die Sprachausgabe konnten namhafte Synchronsprecher gewonnen werden – lassen Sie sich überraschen. Und schalten Sie wieder ein, wenn Sie Rainer Rosshirt als Lt. Commander Romotov sagen hören: „Gut gemacht! Und nun nichts wie weg hier.“

▼ Mi., 9.10.1998

„NEEEEEEEEEEEEEEEIN!!!!“ – eine anonym bleiben wollende *PC Games*-Redakteurin steht kurz vor einem mittelschweren Nervenzusammenbruch. Soeben hat sie telefonisch eine Hiobsbotschaft aus Mülheim an der Ruhr erreicht: Das *Siedler 3*-Entwicklerteam hat den ursprünglichen Veröffentlichungstermin um zwei Wochen von Ende Oktober auf Mitte November verschoben. „Wir brauchen noch ein paar Tage“, gesteht Blue Byte-Pressesprecher Michael Domke. Abergläubische bitte weglesen: Ausgerechnet am Freitag den 13. soll das Spiel erstmals im Laden stehen. Auch wenn durch diese Verzögerung der fest eingeplante Test des Aufbau-Strategie-Spiels in die Ausgabe 1/99 schlittert, brauchen *Siedler 3*-Fans nicht auf brandaktuelle Infos verzichten. Neben der jüngsten Folge des Entwicklertagebuchs finden Sie auf Seite 225 ein exklusives Interview mit Projektleiter Torsten Hess.

▼ Do., 15.10.1998

Verzweifelte Anrufe beim *PC Games*-Leserservice: „Ich will auch das Lara Croft-Starschnitt-Sammel-Poster haben, aber die 11/98 ist schon überall ausverkauft.“ Ganz davon abgesehen, daß sich gegen solche Schicksalsschläge mit einem Abo vorbeugen läßt, haben wir für all jene, die den ersten Teil verpaßt haben, eine gute Nachricht: Da in weiser Voraussicht ein paar zusätzliche Exemplare gedruckt wurden, können Sie die betreffende Ausgabe bei jedem Zeitschriftenhändler nachbestellen – allerdings nur, solange der Vorrat reicht! Stammleser dürfen hingegen schon jetzt zum Klebestift greifen und die ersten beiden Teile des Posters – etwas handwerkliches Geschick vorausgesetzt – zusammenmontieren. Fortsetzung folgt.

▼ Fr., 16.10.1998

Unser Vertrieb meldet die aktuellen IVW-Zahlen, dem Seismographen für Zeitschriften-Auflagen: Exakt 288.840 Exemplare für das dritte Quartal 1998 – soviel wie noch nie zuvor in diesem Zeitraum. Dagegen erdrutschartige Verluste (unser Lieblingsbegriff seit der Bundestagswahl) für die Mitbewerber, die zum Teil um mehr als 30% eingebrochen sind. Beste Voraussetzungen, um zur Weihnachtszeit die magische 300.000er-Marke in Angriff nehmen zu können. Das PC Games-Team schwört feierlich, sich für die Weihnachtsausgabe als Dankeschön ein paar besondere Überraschungen auszudenken.

▼ Fr., 23.09.1998

„Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben – Moment Mal, da sind doch zwei Neue auf dem What's Up-Foto!!!“ Richtig: Im Vorfeld der heißen Weihnachtsphase haben wir uns rechtzeitig verstärkt. Unter dem Motto „7 Tage, 7 Köpfe“ werden neben den fünf Stammspielern künftig auch unsere beiden Neuzugänge Peter Kusenberg und Andreas Sauerland testen und recherchieren. Vom ordnungsgemäßen Zustand der Tester haben sich die Ziehungsbeauftragten im Rahmen eines mehrmonatigen Auslese- und Ausbildungsverfahrens überzeugt: *Diablo*-Fan Sauerland kümmert sich vorrangig um 3D-Action in allen denkbaren Formen, Kollege Kusenberg wird hingegen nur mit physischer Gewalt von Strategie- und Rollenspielen oder Adventures zu trennen sein.

Viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team



INHALT

RUBRIKEN

SPECIAL

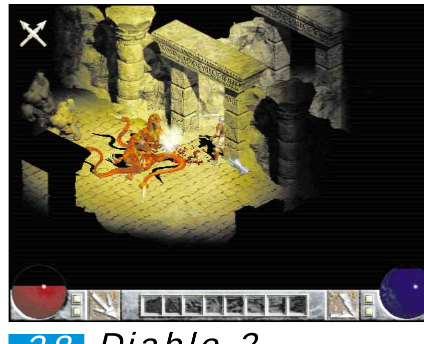
PREVIEW

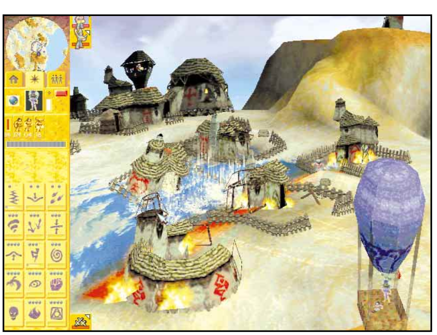


Half-Life

Mit nervenzerfetzender Spannung, skurrilen Ideen und Hollywood-Qualitäten wollte Valve Software sein langerwartetes 3D-Actionspiel Half-Life schmücken. Daß darüber hinaus auch noch Intelligenz und Taktik gefragt sind, können Sie auf Seite 130 nachlesen.

130









INHALT CD-ROM

Auf der PC Games CD-ROM finden Sie Demoversionen aktueller Spiele sowie zahlreiche Treiber, Updates und Specials. Auf der PC Games PLUS-Edition für DM 19,80 finden Sie zusätzlich eine Vollversion Alone in the Dark 3. Die praktischen CD-Booklets mit den Anleitungen finden Sie zusammen mit den Backlays auf Seite 291.

Demos (CD 1)

- Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer!
- Caesar 3
- Need for Speed 3
- NHL Hockey 99
- Populous: The Beginning
- Powerslide
- The Fifth Element
- Total Soccer (neue Demo)
- V2000 (neue Demo)
- Viper Racing

Specials (CD 1)

- Leser-Feedback: StarCraft
- Meridian: Renaissance-Zugangssoftware
- MS Internet Explorer 4.0
- Outworld: Die StarCraft-Kampagne mit den Stimmen der PC Games-Redaktion
- Pizza Syndicate: Der große Pizza-Backwettbewerb!
- SubSpace-Zugangssoftware
- T-Online-ZugangssoftwareV1.2d
- Lesereinsendungen

Bugfixes/Updates (CD 1)

- BattleZone V1.4 (eng)
- Bundesliga Manager 98 V2.0 (deu)
- Dark Earth V1.1 (eng)
- Descent Freespace V1.04 (deu)
- Diablo V1.07 (eng)
- Forsaken Patch 29-9 (eng)
- Gunmetal V1.31 (eng)
- H.E.D.Z. Win95-Patch (eng)
- I-War 3Dfx-Patch (eng)
- Longbow 2 V2.09 (deu)
- M.A.X. 2 V1.4 (eng)
- MediEval V1.04 (eng)
- StarCraft V1.03 (eng)
- Tex Murphy V1.03 (deu)
- Unreal V2.17b (eng)
- Xenocrazy V2.0 (eng)
- PC Games Cheat Oktober 98-Update (deu)
- Unreal D3D-Patch für Matrox G200 (eng)
- Patch für A.o.E.
- Kampagne von PC Games 11/98 (deu)

Bonus–CD-ROM (CD 2)

Demos

- 3D Ultra NASCAR Pinball
- Airline Tycoon
- Dethkarz
- Dominant Species
- Live Wire!
- Oddworld: Abe's Exoddus
- Rent-A-Hero
- Robosaurs vs The Space Bastards
- Speed Busters
- Superbike World Championship
- World War II Fighters





Oliver Menne schreibt über Actionspiele mit Story

Unreal hat die Richtung vorgegeben, *Half-Life* setzt den Trend konsequent fort: 3D-Action-Spiele entwickeln sich weg von der reinen Ballerorgie für den kurzen Spielspaß zwischendurch – und hin zu ernsthaften Produktionen mit Anspruch. Es geht nicht mehr um banale Fragen wie „Wer hat den größeren Raketenwerfer?", sondern vielmehr um die Qualität der Story und den geschickten, aber keineswegs übertriebenen Einsatz von schockierenden Elementen, durch die das gesamte Spiel an Glaubhaftigkeit gewinnt. Auf gewisse Weise handelt es sich um einen Schritt zurück – zurück zu den Anfängen. Erinnern Sie sich an die ersten Adventures, die für den PC auf den Markt kamen? **Damals gab es weder 3Dfx noch Pentium II, aber die Spiele waren trotz mickriger 16 Farben faszinierend und fesselnd zugleich.** Betrachtet man die Entwicklung des Action-Genres seit seiner Erfindung durch id Software, so wurde erst im vergangenen Jahr wieder mehr auf Inhalte geachtet und weniger Wert auf martialische Effekte gelegt. Selbst John Carmack und seine Kollegen bei id Software haben die Zeichen der Zeit erkannt und für *Quake 3* überhaupt keinen Einzelspieler-Modus mehr vorgesehen. Offen und ehrlich – ohne sich um die finanziellen Aspekte zu kümmern – geht das Team mittlerweile in die Offensive und verkündet, daß der dritte Teil nur noch im Netzwerk oder über das Internet gespielt werden kann.
Betrachtet man die Ankündigungen für die nächsten Monate, so kann man davon ausgehen, daß **diese erfreuliche Kehrtwendung innerhalb der Industrie** anhält. Ob *X-COM: Alliance* oder auch *Daikatana*, die Designer machen sich wieder mehr Gedanken über die Weiterentwicklung des Genres.

Devastator

Effektvoller Action-Shooter

TopWare Interactive läßt gerade an einem Action-Shooter basteln, der ausnahmsweise nicht aus der Ich-Perspektive, sondern aus der dritten Person gespielt wird. Optisch wird ein wahres Feuerwerk abgebrannt – die zahlreichen Effekte erinnern ein wenig an den visuellen Overkill, der vor einigen Monaten von *Forsaken* und *Incoming* erzeugt wurde. Insgesamt umfaßt das Spiel 18 Missionen, 60 Fahrzeuge und mehr als 100 Gebäude. Erscheinen soll es im Februar 1999.





Die Lichteffekte erinnern ein wenig an Incoming und Forsaken. Bei einer Explosion wird die Umgebung eindrucksvoll in farbiges Licht gehüllt, Raketen ziehen aufwendige Rauchwolken hinter sich her.

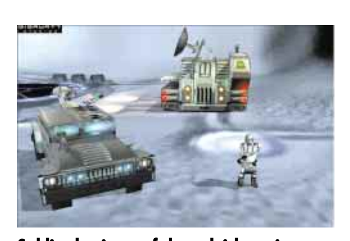
Soldier

Filmumsetzung angekündigt

Southpeak Interactive arbeitet an einer Umsetzung des Kinofilms *Soldier*, der demnächst in Amerika anlaufen wird. Hauptdarsteller in dem Science-Fiction-Streifen ist Kurt Russell – ob der beliebte Actionheld auch im Computerspiel in Erscheinung treten wird, ist jedoch bislang unklar. Eindeutig ist hingegen das Konzept: Die Mischung aus purem Actionspiel mit diversen Anleihen aus dem Strategie-Bereich setzt auf schnelle Reflexe, obwohl nicht immer ein flinker Zeigefinger erforderlich ist. In manchen Missionen müssen Geiseln befreit oder feindliche Stationen ausspioniert werden.



Zahlreiche Vehikel, wie dieser futuristische Panzer, können im Kampf gegen die Gegner eingesetzt werden.

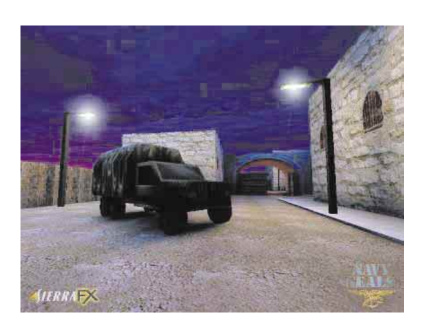


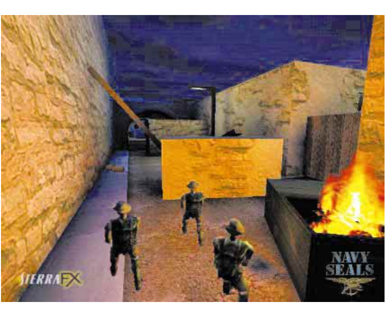
Soldier basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm - wie die Story ins Spiel eingebunden wird, ist noch unklar.

Navy Seals

Söldnerspiel von Sierra

Söldnerspiele sind in. Nach *Rainbow Six* und *Delta Force* kündigt sich mittlerweile der dritte Titel an: Sierra wirft die amerikanischen Navy Seals ins Rennen. Das vorwiegend Action-orientierte Spiel verfügt aber auch über einige taktische Elemente. Zum Beispiel kann vor einer Mission bestimmt werden, wie der Zielort angegangen werden soll. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten, wobei der Absprung mit einem Fallschirm natürlich die spektakulärste Alternative darstellt.





Navy Seals soll am Erfolg von Rainbow Six und Delta Force anknüpfen. Mit Söldnertrupps, wie hier im Bild, müssen Aufträge erfüllt werden.

Unreal 2

Nachfolger kommt nicht von Epic

Unreal 2 wird eine Auftragsarbeit. Epic Megagames wird den Megaseller nicht selbst fortsetzen, sondern Legend Entertainment, die für *Wheel of Time* die *Unreal*-Engine einsetzen, mit dem Design eines Nachfolgers betrauen. Es wird vermutet, daß sich Epic Megagames bereits mit einer Weiter- bzw. Neuentwicklung der bekannten Engine beschäftigt.

TELEGRAMM

+++ Simon & Schuster Interactive bringen eine Satire auf *Deer Hunter* & Co. auf den Markt. In *Deer Avenger* schlägt die Tierwelt zurück – bewaffnet mit Maschinengewehren und Handgranaten. +++ Der kanadische Entwickler Bioware wird nach *Baldur's Gate* (für Interplay) an einer Fortsetzung von *MDK* tüfteln. +++





Thomas Borovskis berichtet live aus Bonn

Bonn, 4. Nov. 1998 (tba) – Wie die neue Regierungskoalition heute bekanntgab, plane man **die Einführung verschärfter Kontrollmechanismen im Bereich der elektronischen Unterhaltung**. Laut einer Aussage des Fraktionssprechers der Grünen, Jürgen Trittihn, arbeite eine Enquete-Kommission bereits an mehreren Gesetzesentwürfen. Zur Debatte stünden unter anderem eine **Tempo-100-Regelung in Rennspielen**, die Einführung diverser Steuern auf den Güterverbrauch, das Geldvermögen und den Immobilienbesitz in WiSims sowie exakte Grenzwerte für den Energieverbrauch und die Schadstoff-Emission von virtuellen Produktionsanlagen. Der designierte Umweltminister Trittihn hierzu: „Es kann nicht angehen, daß sich in der Bundesrepublik eine neue Zweiklassen-Gesellschaft bildet. Während wir unsere Bürger im realen Leben streng kontrollieren und bis auf die letzte Mark ausquetschen, **genießen die PC-Spieler weitgehend Narrenfreiheit**. Da wird mit 300 Sachen durch Wohngebiete gedonnert, in WiSims werden steuerfrei exorbitante Vermögen angehäuft und in Strategie-Spielen Ressourcen verschwendet wie anno 1602!" Umstritten ist bislang die Frage, ob virtuellen Persönlichkeiten – im Fachjargon: NPCs – demnächst der Status von natürlichen Personen zuerkannt wird. Die Konsequenzen wären auch hier unabsehbar. Sprecher Trittihn: „Na hören Sie mal! Wenn ich einem KI-Spieler die Basis kaputtschlage, ist es doch ganz verständlich, **daß der seinen Schaden ersetzt haben will!** Wir werden die gesetzliche Grundlage schaffen, daß jeder NPC ein ordentliches Gericht anrufen kann. Der BuKa Schröfontaine denkt da übrigens genauso." Konkrete Beschlüsse liegen der Redaktion bislang noch nicht vor – wir halten Sie aber auf dem Laufenden.

The Longest Journey

Traditionelles im zeitgemäßen Gewand

Können Sie sich vorstellen, zwischen zwei völlig verschiedenen Welten zu leben? In *The Longest Journey*, dem neuen Grafik-Adventure von FunCom, müssen Sie das sogar! In der Rolle der 18jährigen Kunststudentin April wechseln Sie zwischen zwei Parallel-Dimensionen hin und her, die gegensätzlicher nicht sein könnten: Auf der einen Seite ist das die friedliche Märchenwelt Arcadia – und auf der anderen Seite die nüchterne Betonwüste Stark. Obwohl die Grafik zweifellos auf der Höhe der Zeit ist, orientiert sich FunCom beim Gameplay mehr an der Vergangenheit: *The Longest Journey* soll altbewährte Point&Klick-Zeiten wieder aufleben lassen. Vielversprechend ist das Spiel nicht nur aufgrund der interessanten Hintergrundgeschichte, den über 100 Locations und der stolzen Zahl von 50 Charakteren, sondern auch in technischer Hinsicht. HiRes-Grafik in 16 Mio. Farben und Echtzeit-gerenderte Figuren, die teilweise aus über 1.000 Polygonen bestehen, lassen Technik-Freaks schon jetzt das Wasser im Mund zusammenlaufen. Weitere Informationen unter www.longestjourney.com.



Die Gegensätzlichkeit der beiden Parallelwelten Arcadia und Stark wird schon auf den Screenshots deutlich sichtbar.

Gorky 17

Einsatz in Rußland

Mit *Gorky 17* will TopWare Interactive demnächst sein Spielesortiment um eine vielversprechende Mixtur aus Adventure- und Rollenspiel-Elementen erweitern. Wie der Name bereits andeutet, spielt das Ganze in Rußland – und dort in einer Art „geheimgehaltenen" Stadt des Militärs, die aus mysteriösen Gründen zerstört wurde. Eine zu Hilfe gerufene Spezialeinheit der NATO soll das Geheimnis lüften – dabei schließt sie schon nach kurzer Zeit Bekanntschaft mit grauenhaft aussehenden sowie äußerst aggressiven Mutanten. Wie in *Fallout*, dessen düstere Endzeit-Stimmung das Spiel vermutlich zur Vorlage hat, finden alle Kämpfe in einem rundenbasierten, taktischen Modus ab. Weitere Ähnlichkeit: Auch in *Gorky 17* entwickelt der Spieler seinen Charakter stetig weiter und rüstet auch bewaffnungstechnisch immer mehr auf. Ihr verlockendes Aussehen erhalten die Screenshots durch die konsequente Ausnutzung von 3D-Beschleunigerkarten. Wenn beim polnischen Programmier-Team von TopWare weiterhin alles glatt läuft, wird *Gorky 17* schon im April 1999 erhältlich sein.



Die Ähnlichkeit zu Fallout kommt nicht von ungefähr. Neben der Spielperspektive ist auch der Kampfmodus mit dem des Hits von Interplay vergleichbar.

TELEGRAMM

+++ Red Orb Entertainment bietet allen Besitzern des Adventures *Riven* die Möglichkeit, spielerisch einen Preis in Höhe von $100 zu gewinnen. Um an dem Wettbewerb teilnehmen zu können, muß die *Journeyman Projekt 3*-Demo, die sich auf CD 1 von *Riven* befindet, komplett durchgespielt werden. Näheres unter www.redorb.com/j3democontest. +++ Laut Interplay wird das lang erwartete Rollenspiel *Baldur's Gate* nun doch nicht auf DVD erscheinen. Grund: Da die DVD-Version gegenüber der CD-ROM-Fassung keinerlei Erweiterungen bieten sollte, war die Nachfrage des Handels zu gering. +++ Aufgrund finanzieller Probleme stellt Sir-tech seinen Geschäftsbetrieb ein. Die Fertigstellung des Rollenspiels *Wizardry 8* wird davon jedoch nicht beeinträchtigt, da der Konkurs nur das Vertriebsunternehmen, nicht aber das gleichnamige Entwicklungsstudio betrifft. +++





Florian Stangl stellt die Sinnfrage

Jedes Jahr das Gleiche: **Lohnt sich der Neukauf eines EA Sports-Produktes**, in dem nur zehn Monate Entwicklungszeit stecken? Kritiker der EA-Politik meckern gerne über diese kurze Zeitspanne und fordern, die Sportspiel-Macher sollten sich lieber mal zwei Jahre Zeit nehmen, um dann ein wirklich neues Produkt zu veröffentlichen. Schmarrn, sage ich an dieser Stelle, denn dann kauft Euch lieber nur alle zwei Jahre ein EA Sports-Spiel und Ihr habt den selben Effekt. Ich will aber weder auf die vielen Verbesserungen nach nur einem Jahr verzichten noch zwölf lange Monde neidisch auf die glücklichen Besitzer der aktuellen Version schielen. Wer sich nur ein bißchen Mühe gibt, wird etliche Neuerungen finden, die sich lohnen. **Dies soll keine generelle Absolution für jedes billige Update sein**, das als Vollpreisspiel verscherbelt wird. Im Fall von EA Sports mache ich da aber gerne eine Ausnahme, denn egal, ob es nun *NHL*, *FIFA* oder *NBA Live* ist – die Kanadier schaffen in nur zehn Monaten mehr Arbeit als all ihre Konkurrenten zusammen. Ob das auch für künftige Produkte wie *FIFA 99* oder *NBA Live 99* gilt, wage ich hier nicht zu entscheiden. Für *NHL 99* gilt es auf jeden Fall und auch die Vergangenheit hat gezeigt, daß die Kanadier jedes Jahr die Referenz in der jeweiligen Sportart stellen konnten. **Das Argument, daß die Mutterfirma EA die jährlichen Updates nur des Umsatzes wegen fordert, stimmt so nicht ganz.** Gerade ein Software-Riese wie EA verkraftet die Verschiebung eines wichtigen Titels besser als kleine Schlumpfteams. Solange die Qualität so stimmt wie bisher, bin ich mit dieser Politik einverstanden. Und so lange wird es auch verdientermaßen entsprechend hohe Wertungen für die einzelnen Titel geben.

Dead Ball Zone

Rage beweist: Sport ist Mord

Stellen Sie sich mal die Audi-Werbung vor, bei der einer der drei alten Herren gerade sagt: „Fußball ist auch nicht mehr das, was es mal war." Prompt stellt sich einer der Designer von Rage breit grinsend vor ihn hin und meint: „Genau!" Die englischen Programmierer hatten offenbar auch keine Lust mehr auf Weicheier der Marke Klinsmann und basteln deshalb an einem Ballspiel, das eher brutal als elegant abläuft. Das eigentliche Ziel, den Ball irgendwo in die Torzone des Gegners zu befördern, ist zur Nebensache geworden, da es sich doch so herrlich die Gegenspieler verdreschen läßt. Neben dem normalen Spielchen bietet *Dead Ball Zone* einen Karriere-Modus, in dem Sie zusätzlich Ihr Team trainieren und den Sprung von ganz unten an die Spitze der ersten Liga schaffen müssen. Der Release ist für Januar 1999 geplant.



Rages Dead Ball Zone erweitert eine vereinfachte Fußball-Variante um brutale Fouls und einen spannenden Karriere-Modus mit der Lizenz zum Trainieren.

Expert Pool

Mittendrin statt nur dabei

Einige Designer bei Psygnosis fanden die bisherigen Pool-Simulationen offenbar auch ganz nett, aber einfach noch nicht gut genug. Ihr Denkansatz ist simpel: Billard macht in der Kneipe am meisten Spaß und noch besser wird's zusammen mit Freunden. Genau das bietet *Expert Pool*, denn endlich sehen Sie nicht nur den Queue ins Bild ragen, sondern können auch der einen oder anderen Spielerin beim Zielen über die Schultern gucken. Die 3D-Engine läßt Sie sich frei bewegen, so daß Sie optimalen Einblick auf alles haben, was interessant sein könnte. 160 Polygon-Gegner stehen zur Auswahl, ein Profi-Sprecher übernimmt die Ansagen und alle populären Varianten können gespielt werden. Geplant ist die Veröffentlichung von *Expert Pool* im März 1999.


Bei Expert Pool dürfen Sie gegen 160 verschiedene Polygon-Gegner antreten, die unterschiedlich gute Leistungen an den Tag legen werden.

Boss Rally

N64-Umsetzung von Midway

Es kommt nicht alle Tage vor, daß Spiele für das Nintendo 64 auf den PC umgesetzt werden. Midway macht den Anfang mit *Boss Rally*, das eine 1:1-Version von *Top Gear Rally* werden soll. Mit irgendwelchen Simulations-Gedanken gaben sich die Designer erst gar nicht ab, sondern gingen voll auf die Zwölf: Ein spaßiges Fahrmodell, unterschiedliche Strecken mit bösen Schlaglöchern und animierten Hindernissen am Wegesrand sowie die Unterstützung von 3D-Karten sollen auch die PC-Spieler für den Arcade-Flitzer *Boss Rally* begeistern. Erscheinen soll der Titel bis Weihnachten.



Boss Rally ist die originalgetreue Umsetzung des N64-Rallye-Spiels Top Gear Rally von Midway und wird nicht ohne 3D-Grafikkarte laufen.

NASCAR Racing 99

Jetzt auch mit Pick-Ups



NASCAR Racing 99 läßt Sie auch hinter das Steuer der aufgemöbelten Pickups klettern und unterstützt außerdem 3Dfx-Grafikkarten.

Sierra und Papyrus beenden gerade die letzten Arbeiten an *NASCAR Racing 99*, dem jüngsten Sproß der Simulations-Reihe der beliebten amerikanischen Rennserie. Neben einem einsteigerfreundlichen Fahrmodell protzt der Titel mit gleich 34 originalgetreuen Kursen, von denen elf noch nie in einem Rennspiel verwendet wurden. Die Setup-Optionen wurden noch etwas erweitert, das Fahrmodell im Simulations-Modus verfeinert und sogar die unterhaltsame Variante mit den getunten Pickups wurde eingebaut. *NASCAR Racing 99* soll komplett mit 3Dfx-Unterstützung im November oder Dezember erscheinen.





Petra Maueröder wünscht einen guten Rutsch

Für Schokoladen-Nikoläuse gilt: Wer zu spät kommt, wird Osterhase. Und wer als Computerspiele-Hersteller seinen Mega-Kracher nicht mehr rechtzeitig auf die Reihe kriegt, bevor mit dem Silvesterschampus angestoßen wird, kann das Programm mittlerweile auch noch im Januar prima unters Volk bringen. Oder im Februar. Oder gleich im Juni. Denn wenn uns die vergangenen Jahre eines gelehrt haben, dann doch dies: **Die Fans wollen das ganze Jahr über mit erstklassigen Games versorgt werden.** *Anstoß 2*, *Commandos*, *Anno 1602*, *StarCraft* – was gut ist, wird bei Freibad-Temperaturen genauso gern gespielt. Oder wie es ein Manager einer großen deutschen Einzelhandelskette kürzlich so schön formuliert hat: „Top-Titel verkaufen sich auch ohne Lametta." Zudem war an den bisherigen Weihnachtsfesten regelmäßig Heulen und Zähneklappern angesagt, weil sich selbst bei vermeintlichen Superhits zentimeterdicke Staubschichten auf den Packungen gebildet haben. Vor zwei Jahren zum Beispiel konkurrierten *Tomb Raider*, *Bundesliga Manager 97*, *Privateer 2*, *Alarmstufe Rot*, *Schleichfahrt* und *Diablo* ums Weihnachtsgeld (um nur einige zu nennen), 1997 waren's unter anderem *Tomb Raider 2*, *Monkey Island 3*, *FIFA 98*, *Wing Commander Prophecy*, *F1 Racing Simulation*, *Blade Runner* und *I-War*. **Darunter litten vor allem ordentliche Spiele der zweiten Reihe.** Ein „Blutbad" wie in den vergangenen Jahren wird 1998 vermutlich ausbleiben. *Jagged Alliance 2*, *C&C 3*, *Tomb Raider 3*, *SimCity 3000*, *Outcast*, *Force Commander*, *Myth 2* – lang ist die Liste jener Knüller, die definitiv ins nächste Jahr rutschen. **Schöne Bescherung! Doch wenn durch die Verschiebung letztendlich bessere, bugfreiere und schönere Spiele die Folge sind, kann der Verbraucher dafür nur dankbar sein.**

Commandos

Spielstand-CD-ROMs unter heftigen Beschuß

Nach scharfen Protesten seitens aufgebrachter Kunden und der Fachpresse (*PC Games* 11/98: „Mogelpackung") hat die Firma S.A.D. die unautorisierte Zusatz-CD *Das Elite-Kommando* vom Markt genommen. Hingegen sträubt sich ein anderer Anbieter, die Kröger Software GmbH, dem Vorbild der Konkurrenz zu folgen: Deren CD *Nachschub für Commandos* ist nach wie vor erhältlich. Geschäftsführer Stefan Kröger: „Auf unserer CD ist der Inhalt ausdrücklich auf der Verpackung aufgeführt. Der Käufer wird somit nicht irregeführt." Mit „Inhalt" meint Kröger nichts anderes als abgespeicherte Spielstände, aber keinesfalls zusätzliche Missionen, wie arglose Käufer geglaubt haben. *Commandos*-Hersteller Eidos hat derweil rechtliche Schritte angekündigt.

Die Siedler 3

Zubehör für Fans

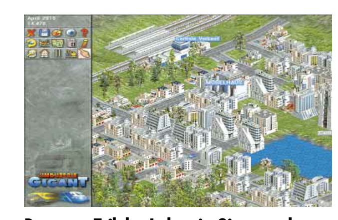
Was ein richtiger *Siedler 3*-Fan ist, der trinkt seinen Guten-Morgen-Kaffee aus einer *Siedler 3*-Tasse, rubbelt sich mit einem *Siedler 3*-Badetuch trocken und beantwortet Fragen nach der Uhrzeit mit einem souveränen Blick auf die *Siedler 3*-Taschenuhr. All das und noch viel mehr (Schlüsselanhänger, Krawatten, Regenschirme usw.) rund um den Blue Byte-Aufbau-Strategie-Knüller gibt es exklusiv bei der Hamburger Firma Game-Expreß. Eine Bestellkarte wird jeder *Siedler 3*-Packung beiliegen.



Macht mächtig was her: das offizielle Siedler 3-T-Shirt

Der Verkehrsgigant

JoWood geht auf die Straße



Der erste Teil des Industrie-Giganten hat sich bislang mehr als 150.000 mal verkauft.

Für das zweite Quartal 1999 plant Firma JoWood Productions eine Aufbau-Strategie-/Wirtschafts-Simulation im Stil ihres enorm erfolgreichen *Industrigiganten*. Arbeitstitel: *Der Verkehrsgigant*. Ähnlichkeiten mit *Transport Tycoon* (MicroProse) sollen laut JoWood „kaum vorhanden" sein, nicht zuletzt deshalb, weil hier ausschließlich Personen zwischen den Städten und zu Ausflugszielen transportiert werden. Der zweite Teil des *Industriegiganten* erscheint dann voraussichtlich zu Weihnachten 1999. Spieldesigner Hans Schilcher verspricht: „Es wird mit Sicherheit ein würdiger Nachfolger und kein Rasch-Kohle-machen-Produkt."

Bundesliga Manager 2000

Und er kommt doch...

Auch wenn die DFB-Lizenz bei Electronic Arts gelandet ist und zwei der langjährigen *BM*-Designer inzwischen eigene Wege gehen: Bei Software 2000 hat bereits die Entwicklung eines sechsten *Bundesliga Managers* begonnen, die nach der Veröffentlichung von *Pizza Syndicate* im Januar 99 forciert wird. Die 10jährige Erfahrung auf diesem Sektor will das Team nutzen, um – so wörtlich – „einen neuen Referenztitel für das Genre zu entwickeln". Die Eutiner kündigen an: „Wir bleiben am Ball – im Jahr 2000 hat der *Bundesliga Manager* wieder die Nase vorn!"



Platz 3 in den Charts: der BM 98. Doch der Nachfolger wird auf die DFB-Lizenz verzichten müssen.

TELEGRAMM

+++ *Force Commander* liegt laut Informationen aus LucasArts-Kreisen auf Eis: Das *Star Wars*-Echtzeit-Strategiespiel wird erst in gut einem Jahr erscheinen. +++ *Jagged Alliance 2* verschoben: Sir-tech und TopWare Interactive geben die Verschiebung des Strategiespiels auf Februar ´99 bekannt, da „das Spiel erst zu 90 Prozent fertiggestellt" sei. +++ Inzwischen haben selbst die Westwood Studios eine Verschiebung von *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* auf März 1999 eingeräumt. +++

Z2

Echtzeit-Strategie-Spiel in 3D

Die legendären Bitmap Brothers (*Xenon 2*, *Speedball 2*, *Gods*) haben einen zweiten Teil des Lieb´-es-oder-haß´-es-Action-Strategie-Spiels *Z* angekündigt, das vor zwei Jahren die Nation nicht zuletzt wegen des irren Spieltempos spaltete. Statt ganzer Roboterhorden steuert man diesmal nur einen einzigen, noch nicht enthüllten „Helden" (spekuliert wird auf *Z*-Titelfigur Commander Zod) durch eine 3D-Umgebung. Als Erscheinungstermin wird Weihnachten 1999 genannt.





Harald Wagner mit neuesten Insider-Informationen

Nürnberg, im Herbst 1999: Helle Freude herrscht in der *PC Games*-Redaktion, denn die Simulationskrise scheint überwunden zu sein. In einer unerwarteten Entladung ihrer Kreativität haben die Spieldesigner neue Simulationsvarianten gefunden. Auf einer internationalen Fachtagung am Rande der ECTS wurden die Programme der letzten Jahre einer genauen Analyse unterzogen, wobei zahlreiche, verschämt versteckte Funktionen zutage gefördert wurden. Diesen werden nun eigene Simulationen gewidmet: Die **Funk-Simulation** beispielsweise, welche die völlig verrauschten Auftragsmeldungen auf Hunderten von Kanälen verteilt. Die **Grafik-Simulation**, die jeden Regentropfen auf der Außenhaut der vom Käufer gesteuerten F-15 abbildet, den Erdboden aber als flache Scheibe darstellt. Eine **Luftbetankungs-Simulation**, in der man alle F-16 der amerikanischen Luftwaffe auftanken muß. Die **Autopilot-Simulation**, bei der lediglich die Taste A belegt ist. Die **Cockpit-Simulation**, der eine zweite Tastatur und ein zweiter Monitor beigelegt ist. Und schließlich die **ehrliche Simulation**, die ganz auf spielerisches Beiwerk verzichtet und nur noch eine einzige, statische Mission verwendet. In der abschließenden Pressekonferenz wurden noch einige weitere Simulationen ins Gespräch gebracht, allerdings müßte vor einer Verwirklichung noch deren latenter Spielspaß entfernt werden. Konkrete Vorstellungen entwickelten sich zur **Telefon-Simulation**, bei der jeder Anschluß auch garantiert belegt ist. Außerdem wurden eine **Nach-Hause-gehen-Simulation**, eine **Windows-herunterfahren-Simulation** und eine **Auf-den-Bus-warten-Simulation** genannt. Für weitere Vorschläge seitens der Käufer stellen die Hersteller ab sofort ihre Hotlines zur Verfügung.

Longbow Battle Commander

Nachschub für Helikopter-Piloten

Game Tool Technologies hat einen Missions-Editor für Jane's Hubschrauber-Simulation *Longbow 2* angekündigt. Das Windows 95-basierte Programm verwendet existierende Missionsdateien, um diese nach den Vorstellungen des Spielers zu verändern. Das Shareware-Programm ist unter www.gttweb.com zu finden, der Preis für die Registrierung beträgt $ 20,00.



Die Oberfläche des Battle Commander orientiert sich an den von Jane'gesetzten Standards.

Super Hornet

High-End-Simulation



„Light-Sourcing" und „Micro-Texturing" stellen das harmonische Gesamtbild sicher.

Digital Integration, Designer von *Apache Longbow*, *Hind* und *F-16 Fighting Falcon*, plant in Kürze den Release von *Super Hornet*. Die Simulation des McDonnell Douglas F/A-18E Super Hornet wird auf DIs zufallsgesteuertem Missionsgenerator basieren und eine neue 3D-Engine einführen. Sogenanntes „Micro-Texturing" soll selbst in geringen Flughöhen feine Bodenstrukturen zeigen können. Dynamisches Light-Sourcing und dreidimensionale Wolken dienen ebenfalls der realistischen Darstellung. Auf eine persönliche Einbindung des Spielers wird zugunsten des Missions-Planers und zahlreicher Management-Werkzeuge verzichtet.

Petz 3

Hundezucht auf dem Desktop

Mindscape hat die dritte Version der Minimalsimulationen *Dogz* und *Catz* fertiggestellt. Während die Funktionen bislang nicht über die besserer Bildschirmschoner hinausgingen, kann sich der Spieler mit den neuen Fassungen weitaus interaktiver beschäftigen. Die beiden Programme werden in den USA für jeweils $19,95 verkauft, ein deutscher Preis stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest.



In der Küche werden die Petz gefüttert, außerdem lassen sich Objekte in den Schränken verstecken.

Creatures 2

Neues Material für Innenarchitekten

Cyberlife hat aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Diesmal haben es die Schöpfer der KL-Simulation *Creatures 2* geschafft, noch vor den zahlreichen Fans kostenlose Zusatzprogramme ins Internet (www.creatures2.com) zu stellen. Die mittlerweile zwei Object Packs bereichern die Spielwelt mit elektrischen Käfigen, umfunktionierten Pilzen, Unterweltkreaturen und etlichem mehr. Der ebenfalls zum Download angebotene COB Compiler gestattet es versierten Spielern, eigene Objekte in die Simulation einzubringen und an Freunde weiterzureichen.



Ein weiteres Lebewesen wirft unterirdische Tomatenpflanzen an die Oberfläche.

TELEGRAMM

+++ *Fly!* von Terminal Reality und Gathering of Developers wurde erneut verschoben. Erst im Sommer 1999 darf man nun mit einem Erscheinen der zivilen Flugsimulation rechnen. +++ *Red Baron 3D* steht kurz vor der Auslieferung. Der Preis wird voraussichtlich dem von *Red Baron II* entsprechen. Für Besitzer des nicht 3D-beschleunigten Programms steht ein kostenloser Patch auf www.redbaronplayers.com zum Download bereit. +++





Die aktuellen Versionsnummern diverser Spiele:

Spiel	Version	Ausgabe
Age of Empires	v1.0b	7/98
Anno 1602	v1.03	8/98
Banzai Bug	v1.01	11/98
BattleZone	v1.4	12/98
Beast Wars	Euro-Patch	8/98
Bundesliga Manager 98	v2.0a	12/98
Commandos	v1.1	11/98
Creatures	v1.04	9/98
Dark Earth	v1.1	12/98
Dark Reign	v1.4	9/98
Descent Freespace	v1.04	12/98
Diablo	v1.07	12/98
Die by the Sword	v1.04	8/98
Dominion	v1.1	10/98
F1 Racing Simulation	v1.09	7/98
F-22 ADF	v1.544	11/98
Fatal Racing	3Dfx	11/98
FIFA 98	v1.4	8/98
FIFA 98	Voodoo2	7/98
Final Fantasy VII	Riva 128	10/98
Flying Corps Gold	v1.11y	7/98
Formel 1 ´97	Voodoo2	7/98
Forsaken	29-09	12/98
Gex 3D	Patch	9/98
Gunmetal	v1.1	11/98
H.E.D.Z.	Win95	12/98
Incubation Mission	v1.51	7/98
I-War	3Dfx	12/98
Jazz Jackrabbit 2	v1.21	7/98
Kick off 98	v1.10a	10/98
Longbow 2	v2.09	12/98
Longbow Gold	3Dfx	10/98
M.A.X. 2	v1.4	12/98
M1 Tank Platoon 2	v1.2	8/98
Mech Commander	v1.8	9/98
MediEval	v1.03	11/98
Might and Magic 6	v1.1	9/98
Monopoly Star Wars	v1.03b	7/98
Monopoly: WM-Edition	Patch	8/98
Moto Racer	v3.22	9/98
Motorhead	v1.4	9/98
Myth	v1.3	10/98
Pandemonium	Cyrix	10/98
Panzer Commander	v1.1	10/98
Plane Crazy	v1.1	9/98
Pro Pilot	v1.02	8/98
Rainbow Six	v1.01	11/98
Red Baron 2	3Dfx	11/98
Red Baron 2	v1.05	7/98
Sega Touring Car	v1.2	7/98
Seven Kingdoms	v1.11	7/98
Shanghai Dynasty	v1.21	11/98
Soldiers at War	v1.1	10/98
Spec Ops	v1.3	9/98
StarCraft	v1.03	12/98
Tex Murphy: Overseer	v1.03	12/98
Total Annihilation	v3.1	10/98
Total Soccer	v1.32	11/98
Unreal OpenGL	v0.91	11/98
Unreal	v2.17b	12/98
Wargames	Patch	11/98
X-COM: Interceptor	v1.2	9/98
Xenocrazy	v2.0	12/98
Z	Win98	11/98

Forsaken

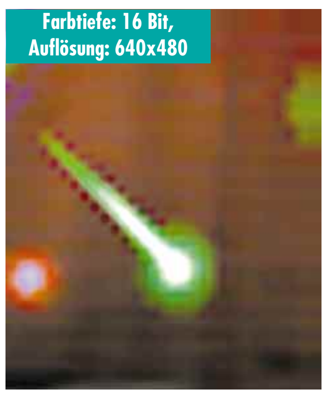
Jetzt Auflösungen bis 1.280x1.024 möglich

Obwohl es eigentlich kaum noch offensichtliche Programmfehler gibt, tüftelt Acclaim weiter an einem perfekten *Forsaken*: Mit dem neuesten Patch wird der Schwierigkeitsgrad im einfachsten Modus erheblich nach unten geschraubt, um das Spiel Einsteigern zugänglicher zu machen. Im Netzwerk wird jetzt nur noch eine CD-ROM benötigt, alle weiteren Spieler können über eine spezielle Installation teilnehmen – neue Optionen erhöhen außerdem die Benutzerfreundlichkeit. Die technischen Aspekte wurden dabei natürlich nicht vernachlässigt. Mit dem aktuellen Patch läßt sich *Forsaken* endlich mit einer Farbtiefe von 32 Bit (vorher: 16 Bit) und Auflösungen bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten (vorher: fehlerhafte 1.024x768) darstellen. Diese neuen Features fordern aber ihren Tribut: Alte Spielstände können nach dem Update leider nicht mehr verwendet werden. Wer die Verbesserungen nutzen will, muß neu beginnen.

Die Effekte sehen bei höheren Auflösungen noch atemberaubender aus.



Farbtiefe: 32 Bit, Auflösung: 1.280x1.024



Farbtiefe: 16 Bit, Auflösung: 640x480

Die höhere Farbtiefe und Auflösung läßt Geschosse und andere Objekte an den Rändern weniger ausfransen, wie unser Beispiel eindrucksvoll zeigt.

Grandprix Legends

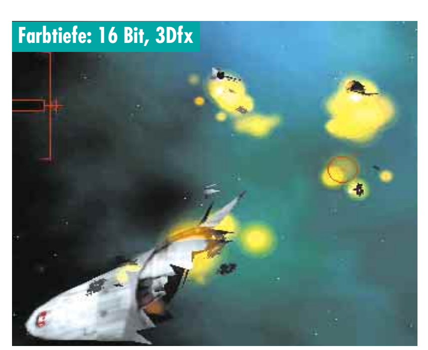
Der erste Patch ist verfügbar: Beta-Treiber für die Matrox G200

Scheinbar arbeitet Papyrus immer noch an einem Patch zur Direct3D-Unterstützung von *Grandprix Legends*. Jetzt kam zumindest eine Beta-Version auf den Markt, mit der die Rennsimulation auch auf einer G200 von Matrox gespielt werden kann. Die Unterschiede zu 3Dfx oder Rendition sind eher gering, auch in puncto Geschwindigkeit gibt es kaum Abweichungen. Noch handelt es sich aber nicht um einen finalen Patch – der soll erst in den nächsten Wochen fertiggestellt werden.

I-War

Unterstützung von 3Dfx

Zeitgleich mit dem Release in den Vereinigten Staaten veröffentlicht Particle Systems einen Patch für alle europäischen Käufer von *I-War*. Mit diesem Upgrade werden zwar kleinere Fehler beseitigt, die von vielen Spielern gewünschte Unterstützung von 3Dfx steht aber natürlich im Vordergrund. Unterschiede machen sich hauptsächlich in der höheren Geschwindigkeit bemerkbar, auch wenn die Explosionen ein wenig aufwendiger und voluminöser wirken. Zusätzlich wird mit dem Patch ein Arcade-Modus aktiviert, der einen schnelleren Einstieg in das Spiel gestattet.



Farbtiefe: 16 Bit, 3Dfx



256 Farben, Software

Sowohl Raumschiffe als auch Explosionen sehen mit dem 3Dfx-Update zeitgemäßer aus.

TELEGRAMM

+++ Die aktuelle Version von *StarCraft* (v1.03) beseitigt Unstimmigkeiten in der Lokalisierung und verbessert die Nutzung des *Battle.Net*. +++ Der neueste Patch zu *Unreal* (v2.17) löst einige Probleme mit Grafikkarten, die über eine Voodoo Rush verfügen. Außerdem wurden die Fehldarstellungen bereinigt, die bei der Verwendung eines AMD K6 mit 3Dnow! aufgetreten sind. Matrox stellt darüber hinaus die erste Beta zur Verfügung, mit der *Unreal* unter Direct3D mit einer G200 gespielt werden kann – hier handelt es sich aber um nicht mehr als ein Preview. +++ Das erste Update zum *Bundesliga Manager 98* (v2.0a) konzentriert sich auf die aktuellen Spielerdaten und ermöglicht die Installation auf Rechnern mit einer FAT32 (Windows 98). +++





In dieser Liste finden Sie aktuell erhältliche Budget-Software.

Titel	Empf. VK
Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM 29,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	DM 29,95
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica 2	DM 29,95
Ecstatica	DM 29,95
Formel 1	DM 29,95
Lemmings 1-3	DM 29,95
Lemmings 3D	DM 29,95
Monster Trucks	DM 29,95
WipEout	DM 29,95
WipEout 2097	DM 29,95
Power Plus (MicroProse)	
Addiction Pinball	DM 29,95
Best of Strategy	DM 89,95
Dark Earth	DM 29,95
Ultimate Race Pro	DM 29,95
X-COM Apocalypse	DM 29,95
Sierra Originals (Cendant Software)	
3-D Ultra Pinball	DM 29,95
Aces of the Deep	DM 29,95
Aces over Europe	DM 29,95
Betrayal at Krondor	DM 29,95
Betrayal in Antara & Birthright	DM 29,95
Civil War Generals	DM 29,95
Der Meister	DM 29,95
Dr. Karl	ca. DM 80,-
Earthsiege 2	DM 39,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 6	DM 29,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Larry 7	DM 29,95
Lighthouse	DM 29,95
Lords of the Realm 2	DM 29,95
Outpost	DM 29,95
Police Quest SWAT	DM 29,95
Power Chess	DM 29,95
Shivers	DM 29,95
Silent Thunder	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
The Last Dynasty	DM 29,95
The Rise & Rule of Ancient Empires	DM 29,95
Torin's Passage	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
Classics (Funsoft)	
Action Pack	DM 49,95
Afterlife	DM 39,95
Ascendancy	DM 39,95
Biing!	DM 39,95
Comanche	DM 29,95
Der Planer 1+2	DM 29,95
Doppelpass	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Fatal Racing	DM 29,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
SWIV	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Tie Fighter	DM 39,95
Vermeer – Die Kunst zu erben	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
Werewolf	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Ultimate Flight Pack	DM 49,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Tomb Raider – Director's Cut	DM 49,95

Ecstatica 2

Dämonenschlächter



In diesem Action-Adventure spielen Sie einen jungen Helden, der es mit den Mächten der Finsternis aufnehmen muß, um ein Königreich und eine hübsche Prinzessin zu befreien. Allerdings drehen die Gesandten des Bösen nicht gerade Däumchen und schicken Horden wilder Dämonen los, um den wagemutigen Abenteurer aufzuhalten. Interessante Motion-Capture-Technik, ein schaurig-schöner Soundtrack sowie einfallsreich gerenderte 3D-Landschaften sorgen für eine Menge Kurzweil in diesem aufregenden Spiel.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95

Formel 1

Speedfreaks



Das ultimative Formel 1-Spiel des letzten Jahres bietet fast 20 der bekanntesten Rennstrecken, darunter Monte Carlo und natürlich den Nürburgring. Sie können zwischen den erfolgreichsten Fahrern des Jahres 1995 auswählen und beispielsweise als Michael Schumacher oder Damon Hill durchs Ziel brausen. Eine nette Dreingabe sind die Off-Kommentare von Jochen Mass, die passend das Geschehen auf der Strecke begleiten. In einer überzeugenden 3D-Umgebung hören Sie Motorengeräusche, die durch echte Boliden in das Spiel integriert wurden.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95

The Full Wormage

Würmer ohne Ende

Der Klassiker *Worms* und seine Nachfahren sind zurückgekehrt. Diese Compilation bietet Ihnen die geballte Wurmpower der letzten Jahre. Mit Ihren Würmern kämpfen Sie sich durch endlose Welten und zeigen den Gegnern, wer in den einzelnen Levels das Sagen hat. Haben Sie es satt, immerzu gegen den Computer zu spielen, so ermöglicht es Ihnen die Netzwerkoption, gegen Freunde und Feinde aus dem Diesseits des PC-Monitors anzutreten. Die erfolgreiche Strategie-Serie wird von MicroProse zusammen mit einem Flipper im Worms-Stil angeboten und sollte in keiner Sammlung fehlen.

Empfohlener Verkaufspreis: ca. DM 70,-



Lords of the Realm 2

Solange der Vorrat reicht

Cendant Software löst alte Lagerbestände seiner Serie bewährter Strategie-Klassiker auf. Die Restposten von *Lords of the Realm 2* und des dazugehörigen *Siege Pack* sind ab sofort in jedem gut sortierten Fachhandel erhältlich. Die Mischung aus Echtzeit, Wirtschaft und Strategie läßt keine Wünsche offen. Wer gerne Kriegspläne entwirft und harte Schlachten in einer Fantasy-Umgebung schlägt, sollte sich sputen und seinen Software-Dealer nach diesem spannenden Titel fragen.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95



& MARKTDATEN MACHER

Niki Laber ist der Geschäftsführer von Neo (Rent-A-Hero)

Inwieweit seht Ihr die LucasArts-Adventures als Vorbild?
LucasArts hat schon immer ausgezeichnete Adventures entwickelt. Diese traditionsreichen Produkte haben uns natürlich inspiriert, dennoch sind wir stolz darauf, mit *Rent-A-Hero* einen eigenen Stil kreiert zu haben.

Welche Schlagzeile würdet Ihr gerne über Rent-A-Hero lesen?
Erste Heldenagentur eröffnet – von Computerspiel inspiriert.

Auf welches Feature von Rent-A-Hero seid Ihr besonders stolz?
Auf die Lippensynchronität. Erstmals ist es in einem Computerspiel möglich, alle Charaktere lippensynchron sprechen und agieren zu lassen.

Wo seht Ihr den Hauptunterschied zwischen deutschen, amerikanischen und britischen Adventures?
Im Humor.

Welche grafischen Effekte haben Euch am meisten Kopfzerbrechen bereitet?
Die schnelle Ansteuerung großer Datenmengen bei überlappenden Animations-Sequenzen.

Welches Konkurrenzprodukt hat Euch in letzter Zeit am meisten beeindruckt?
Populous 3

Eidos Interactive

Lara Croft macht eine gute Figur

Auf dem CeBIT HOME-Messestand von Eidos Interactive war sie das am meisten fotografierte und gefilmte Objekt: die lebensgroße Statue der *Tomb Raider*-Hauptdarstellerin. 300 Exemplare dieser handgefertigten und -bemalten Vollplastik-Figuren (Wert: jeweils DM 1.000,-) wird Eidos Interactive bei Spielehändlern in ganz Deutschland aufstellen – es lohnt sich also, beim nächsten Einkauf die Augen offenzuhalten. Eidos-Manager Volker Rieck schmunzelnd: „Es würde uns nicht wundern, wenn es einige Fans gibt, die bereit sind, jeden Preis für das Objekt zu bezahlen."



Lara Croft in Lebensgröße – vielleicht demnächst auch in Ihrer Nähe.

Play the Games

Spielesammlung unter neuem Namen

Erst *Best of Games*, dann *Planet Games*, jetzt *Play the Games*: Die Super-Compilation von Electronic Arts, Infogrames und Virgin Interactive mußte nach einem Rechtsstreit mit TopWare Interactive und einem darauffolgenden Urteil des Landgerichts Hamburg umbenannt werden. Ausschlaggebend für die Entscheidung der Richter war laut TopWare Interactive der „irreführende Titel" der Sammlung. Über die Klage gegen Electronic Arts wegen Industrie-Spionage (wir berichteten) wird zu einem späteren Zeitpunkt entschieden.

TOP TEN CD-ROM-SPIELE

Platz	Tendenz	Titel
1	↑	Dune 2000
2	↓	Anno 1602
3	→	Bundesliga Manager 98
4	↓	Commandos
5	neu	Need For Speed 3
6	↓	Knights & Merchants
7	neu	X-Files: The Game
8	↑	Autobahn Raser
9	neu	NHL Hockey 99
10	↑	Unreal (dt. Version)

TELEGRAMM

+++ Electronic Arts schreibt rote Zahlen: Obwohl der Umsatz in den vergangenen drei Monaten rund 30 % höher ausfiel als im gleichen Vorjahreszeitraum, hat der weltgrößte Spielehersteller einen Verlust eingefahren. „Schuld" daran ist der spektakuläre Kauf der Westwood Studios (wir berichteten). +++ Auch Activision meldet Verluste in Millionenhöhe für das abgelaufene Quartal. Jetzt setzt die Firma alle Hoffnungen auf *Civilization: Call to Power*, *Heretic 2*, *Beneath* und *Heavy Gear 2*. +++ Deutlich im Plus liegt hingegen Acclaim (*Forsaken*, *Turok*): Für den Jahres-Gewinn von rund 20 Mio. $ sind vor allem einige Blockbuster im Konsolenbereich verantwortlich. +++ Sir-Tech gibt Vertrieb und Marketing auf; damit mutiert die Firma zu einem reinen Spiele-Entwickler. Das ursprünglich noch für 1998 geplante Strategie-Spiel *Jagged Alliance 2* rutscht auf Anfang 1999, das Rollenspiel *Wizardry 8* ist nun für den Herbst nächsten Jahres anvisiert. Beide Spiele werden in Deutschland von TopWare Interactive auf den Markt gebracht. +++

Die Exzentriker

Neue deutsche Boygroup

„Unsere Empfehlung an die deutschen Entwickler: Ihr wollt berühmt werden? Bodyguards sollen Euch vor Autogrammjägern schützen müssen (...)? Dann habt Mut zur Exzentrik!“, forderte Petra Maueröder in ihrer Kolumne (*PC Games* 7/98). Das ließ sich Tom Putzki von Piranha Bytes nicht zweimal sagen: Unter dem Namen „Die Exzentriker“ hat der Organisator bereits Spiele-Designer und Mitarbeiter von Art Department, Activision, Interplay, Attic, Fanatec, Saitek, Ubi Soft und MicroProse um sich versammelt. Aufgrund des erklärten Ziels, Messen und Branchenveranstaltungen durch im Alltag gelebte Exzentrik unsicher zu machen, erfreut sich die Partytruppe regen Zulaufs und hat inzwischen sogar ein spezielles „Eccentric European Tour-T-Shirt“ aufgelegt.



Caught in the act: Die bösen Onkels von den „Exzentrikern“.

Activision

Star Trek-Lizenz exklusiv

Weltweit gültig, ziemlich exklusiv und ausgesprochen teuer ist die Lizenz, die Activision von Viacom/Paramount Pictures erworben hat. Immerhin handelt es sich dabei um die Rechte für Computer- und Videospiele, die auf den bisherigen und zukünftigen TV-Serien bzw. Filmen des *Star Trek*-Universums basieren. Als erster Titel ist ein PC-Spiel zum demnächst erscheinenden Streifen *Star Trek: Insurrection* in Vorbereitung.



Triumph für Activision-Boß Robert Kotick: Seine Firma darf in den nächsten zehn Jahren exklusiv Star Trek-Spiele entwickeln.

Spiele des Jahres

Microsoft ausgezeichnet

Im September fiel die Entscheidung: Die Fachredaktionen der COMPUTEC MEDIA AG haben Microsofts Echtzeit-Strategie-Spiel *Age of Empires* zum „Spiel des Jahres“ gekürt. Nominiert waren außerdem *Anno 1602* (Sunflowers/MAX Design), *Commandos* (Eidos Interactive/Pyro Studios), *Unreal* (GT Interactive) und *F1 Racing Simulation* (Ubi Soft). Bei der Abstimmung berücksichtigt wurden alle Titel, die zwischen September 1997 und September 1998 erschienen sind.



UND NUN ZUR WERBUNG

Besucher unserer Homepage (http://www.pcgames.de) und Tausende von Lesern haben über die besten Anzeigen in *PC Games* 11/98 abgestimmt und folgende Kandidaten auf die ersten drei Plätze gewählt:

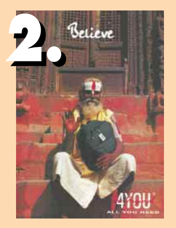
1.



WingMan Force (Logitech)

Blitzableiter: Logitech bewegt die Massen.

2.



4You - Believe (Stern Jakob)

Mit Sack und Pack auf Rang 2: 4You.

3.



Rent-A-Hero (Neo)

Buy-an-Adventure: Der „Held“, was er verspricht.

Auch diesmal suchen wir wieder die schönsten und witzigsten Anzeigen dieser Ausgabe. Schreiben Sie einfach den Namen des Herstellers bzw. des beworbenen Produkts auf eine Postkarte und senden Sie diese bis 13. November 1998 an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG ▮ Redaktion PC Games ▮ Anzeige des Monats ▮ Roonstraße 21 ▮ 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn große Spielepakete.
Anzeigen der COMPUTEC MEDIA AG sind natürlich von der Wertung ausgeschlossen.

Diablo 2

Teufelskreis

Das Böse ist zurück und das ist gut so: Blizzards Diablo 2 scharrt schon mit den Hufen, um endlich wieder deftiges Monstergekloppe mit zarten Rollenspielansätzen zu kombinieren. Neben neuen Charakteren, Quests und Waffen wurde vor allem die Grafik kräftig aufpoliert. Wir schärften unsere Klingen und schritten mutig in die von Orks bewachten Dungeons, um das Geheimnis von Diablo 2 zu lüften.

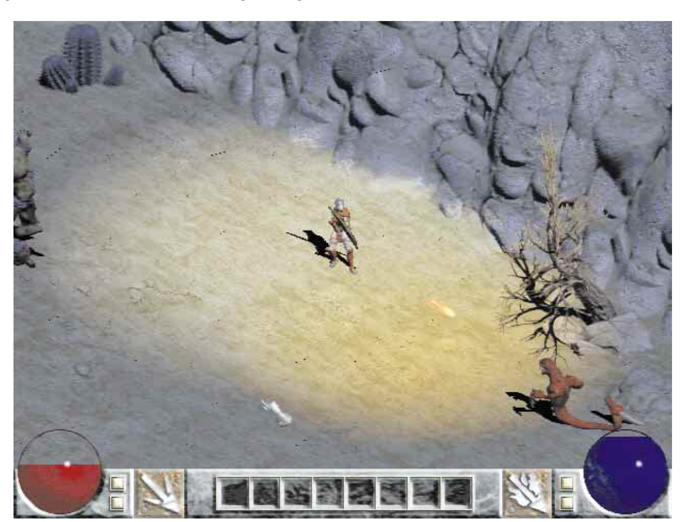






Obwohl viele Quests auf der Hintergrundgeschichte basieren, lockt unsere Helden immer wieder das hemmungslose Ausplündern einer verlassenen Gruft. Die zahlreichen Gegenstände, Waffen und Rüstungen sorgen für zusätzliche Motivation.

Bleiche Nebelschwaden hängen wie die Gedärme eines Geistes über dem holprigen Pfad. In den samtschwarzen Schatten dringt kein Schimmer des silbrigen Mondlichts, nur unbeschreibliche, kaum zu hörende Geräusche durchdringen die alles beherrschende Stille. Da – ein Ork! Das Ziel scheint nahe. Doch was macht Bill Roper hier? Und warum scheint plötzlich die Sonne? Wieso redet der Mann ständig von *Diablo 2*? Sollte uns die Einbildung einen Streich gespielt haben? Egal, *Diablo 2* war sowieso der Mittelpunkt unserer Expedition, also zerren wir den guten Bill gleich vor den PC und lassen ihn die neueste Version installieren, um den Nachfolger eines der populärsten Spiele des vergangenen Jahres zu präsentieren. Was war das damals doch für ein Fest für die Sinne: Als *Diablo* erschien, gab es zwar ein paar allzu nüchterne Kritiker, die dem Spiel jegliche Rollenspiel-Affinität vergällen wollten, doch die Mehrheit der Spieler gab sich willig den Freuden des hemmungslosen Monstermetzelns, nach Gegenständen-Gierens und Dungeons-Durchforstens hin. Erweitert wurde das die Hirnanhangdrüse anregende Spektakel durch die faszinierende Online-Komponente, dank der Sie im Internet mit oder gegen Gleichgesinnte die Qualitäten Ihres



Mit einer 3Dfx-Karte glänzt Diablo 2 mit weichen Schattierungen und zusätzlichen Lichteffekten. Blizzard entschied sich erst jetzt für diesen Schritt.



Die grafischen Unterschiede zwischen der 3Dfx-Version und der Software-Variante sind nicht gravierend. Andere 3D-Karten werden voraussichtlich ebenfalls unterstützt.





Mit dem eingeblendeten Icon-System wählen Sie die Aktionen für die beiden Maustasten aus. Jeder der fünf Charaktere besitzt 30 verschiedene Fähigkeiten.



Der überirdische Wüstenlevel wird – genauso wie die Kellergewölbe – zufällig erstellt, doch alle Ein- und Ausgänge befinden sich stets am selben Platz.

Recken unter Beweis stellen konnten. Lange mußte die Spielergemeinde auf den Nachfolger warten, der immer noch fieberhaft in den Hallen von Blizzard North programmiert wird. Der Aufwand ist beträchtlich: Das in vier Kapitel unterteilte *Diablo 2* soll gleich viermal so komplex sein wie sein Vorgänger! Ein zuverlässiges Erscheinungsdatum steht daher noch nicht fest; Producer Bill Roper meint dazu lakonisch: „Irgendwann 1999." Damit Sie bis dahin nicht völlig auf dem Trockenen sitzen, haben wir zusammen mit Bill die neueste Version angespielt, die schon die Fähigkeiten der 3Dfx-Chips ausnutzt und farbiges Licht sowie butterweiche Schattierungen zeigte.
Das neue Szenario von *Diablo 2* knüpft fast nahtlos an den Vorgänger an, in dem bekanntlich ein namenloser Held – also Sie oder ich – dem Unhold *Diablo* den Garaus machte. Oder auch nicht: Der Bösewicht war so gewieft, daß er den vermeintlichen Sieg des edlen Recken auf grausame Weise zu seinem eigenen machte. Doch noch hat das Böse nicht für immer gewonnen, denn gleich fünf neue Heroen machen sich auf, dem miesen Teufelchen die Hörner langzuziehen.

Fünf neue Charakterklassen

Natürlich können Sie auch in *Diablo 2* nur für das Wohlergehen eines der fünf Recken sorgen, denn eine Party gibt es auch in der langerwarteten Fortsetzung nicht. Macht aber eigentlich gar nix, denn auch alleine sind die von Grund auf überarbeiteten Charaktere alles andere als Weicheier. Die sexy Amazone kann nicht nur blendend mit dem Bogen umgehen, sondern auch mit Speeren und anderen Wurfwaffen. Der finstere Necromancer dagegen vertraut auf seine guten Beziehungen zu den Toten, die er mit seinen mächtigen Zaubersprüchen für seine Zwecke einsetzt. Ganz anders dagegen der edle Paladin: Er ist ein hochkarätiger Schwertkämpfer und darf außerdem heilende Sprüche im Kampf einsetzen. Deutlich mehr magische Kräfte besitzt die Zauberin, die ihre Schwächen im Nahkampf mit verheerenden Offensivsprüchen locker wieder wettmacht – solange das Mana reicht. Bleibt noch der Barbar, bei dem offenbar der gute alte Conan Pate stand. Er kann gleich zwei schwere Waffen auf einmal führen und obendrein seine schamanischen Kräfte einsetzen. In einem gesonderten Kasten beschreiben wir Ihnen die fünf neuen Charakterklassen noch ausführlicher.

KLEIDER MACHEN LEUTE



Weniger aus modischen Gesichtspunkten, sondern vielmehr um der Atmosphäre willen machen sich die Blizzard-Grafiker die Mühe, jedes Objekt, jede Waffe, jeden Teil der Rüstung nicht nur für das Inventar zu zeichnen, sondern auch für die Spiel-Grafik. Dadurch sehen Sie sofort, welche Waffe Ihr Held gerade trägt, können mit gefundenen Unique Items prächtig im Battle.Net protzen und erkennen auch, ob ein anderer menschlicher Spieler vielleicht die bessere Ausrüstung besitzt und gerade auf Spielerjagd ist. Unsere kleine Galerie mit der Amazone als Model soll Ihnen einen Eindruck der vielfältigen Möglichkeiten vermittteln.

Verbessertes Interface

Beim ersten Programmstart oder nach einem Blick auf unsere Screenshots wird erfahrenen *Diablo*-Spielern auffallen, daß Blizzard das Benutzer-Interface kräftig überarbeitet haben. „Es ist viel kleiner geworden", erklärt Bill Roper. „Wir wollen, daß der Spieler mehr von der Umgebung sehen kann." Die Icons sind nicht nur geschrumpft, sondern auch leicht verändert worden. Zwei pfeilähnliche Icons links und rechts von den bekannten Kugeln, die Lebensenergie und Mana anzeigen, stehen für die unterschiedlichen Attacken, die Ihr Charakter ausführen kann. Diese dürfen Sie aus der Liste vorhandener Eigenschaften auswählen und nach Gusto auf der rechten und linken Maustaste anordnen. Je nach Klasse Ihres Helden kann das ein normaler Axthieb auf der linken Taste sein und eine mächtige Kombination aus Hieben auf der rechten. Eine Zauberin könnte dagegen einen Offensivspruch links belegen und auf die rechte Taste einen Heilspruch anbringen. Blizzard hat diese Option aber nicht aus Spaß an der Freud' eingebaut, sondern um dem Spieler eine bessere Überlebenschance im Kampf gegen die vielen Monster zu geben, welche die Gegend





Mit einer entsprechenden Grafikkarte (z. B. mit Voodoo2-Chip) sind sogar höhere Auflösungen von bis zu 800x600 Bildpunkten möglich.



Das Monstermetzeln in düsteren Dungeons fehlt auch in Diablo 2 nicht. Allerdings sind viele Gegner deutlich größer und besitzen eine bessere Künstliche Intelligenz.

rund um die Stadt Tristam bevölkern. Dabei dürfte auch die neue Lauffunktion nützlich sein, die Sie mit Hilfe einer Taste auf dem Keyboard aktivieren, was das umständliche Dauergeklicke wie im Vorgänger abschafft. Natürlich gibt es weiterhin die Möglichkeit, durch Gedrückthalten der Shift-Taste den sogenannten Stand and Fight-Modus zu aktivieren, bei dem Ihr Held auf dem Fleck stehenbleibt und um sich drischt beziehungsweise seine Fernwaffen besser einsetzen kann.

Gesprächige NPCs

Ein eklatanter Unterschied zum Vorgänger ist die Zahl der NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere), welche die *Diablo*-Welt bevölkern. Die Grafiker geben sich viel Mühe damit, die Figurenn von *Diablo 2* so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten, damit die Bewohner nicht an einen Gastauftritt der chinesischen Volksarmee erinnern. Vor allem die wichtigen Personen sollen schnell zu erkennen sein, um dem Spieler frustvolle Momente zu ersparen. Beim Handeln mit den NPCs sehen Sie endlich, wieviel Platz ein Gegenstand einnimmt, den Sie kaufen wollen. „Das hat bei *Diablo* viele genervt, wenn sie etwas kaufen wollten und erst hinterher merkten, daß sie zu wenig Platz im Gepäck hatten", erklärt Bill. Neu sind die praktischen Gürtel, an denen Sie kleine Säcke befestigen dürfen, die somit Ihr Inventar vergrößern. Doch die Bewohner der *Diablo*-Welt dienen nicht nur der Warenausgabe: „In der aktuellen Version kann man noch nicht mit allen sprechen", räumt Bill ein, „aber im fertigen Spiel werden es sehr, sehr viele sein." Einige werden einfach nur herumstehen und Ihnen wie viele Besucher von

CHARAKTERSACHE

Zum besseren Verständnis stellen wir die fünf neuen Charakterklassen von *Diablo 2* nebeneinander, damit Sie sich schon mal Gedanken über die Wahl Ihres Helden machen können. Konkrete Werte zu den Stärken der Figuren gibt es noch nicht, Blizzard wird diese erst nach ausgiebigen Testspielen festlegen.



Die Amazone ist im Prinzip ein verbesserter Rogue, kann also genauso gut mit dem Bogen umgehen, stellt sich aber geschickter mit weiteren Waffen wie Speeren und Stäben an. Sie ist flink, besitzt also eine hohe Geschicklichkeit, aber nicht genügend Kraft, um wirklich schwere Waffen zu führen.



Der Necromancer besitzt kein Äquivalent in *Diablo*. Er versteht es, sich die Hilfe der Toten zunutze zu machen, und kann mit seinen Zaubersprüche einige Wesen herbeibeschwören, die ihm zur Seite stehen, und seinen Gegnern schlimme Seuchen anhexen. Er ist wie alle Magier nicht gerade geschickt im Umgang mit konventionellen Waffen.



Der Paladin ist der einzige Charakter, der Kämpfen und Zaubern gleich gut beziehungsweise gleich schlecht beherrscht. Er hat anfangs größere Probleme als seine Kollegen, doch wird er langsam, aber sicher zum flinken Schwertkünstler und kann mit seinen Sprüchen sich und andere heilen oder sie offensiv gegen Monster einsetzen.



Die Zauberin ist das weibliche Gegenstück zum Zauberer aus *Diablo*. Sie kann auf das umfangreichste und verheerendste Repertoire von Zaubersprüchen zurückgreifen, das es in *Diablo 2* gibt. Sie teilt das Schicksal des Necromancers, nicht gerade geschickt im Umgang mit gewöhnlichen Waffen zu sein.

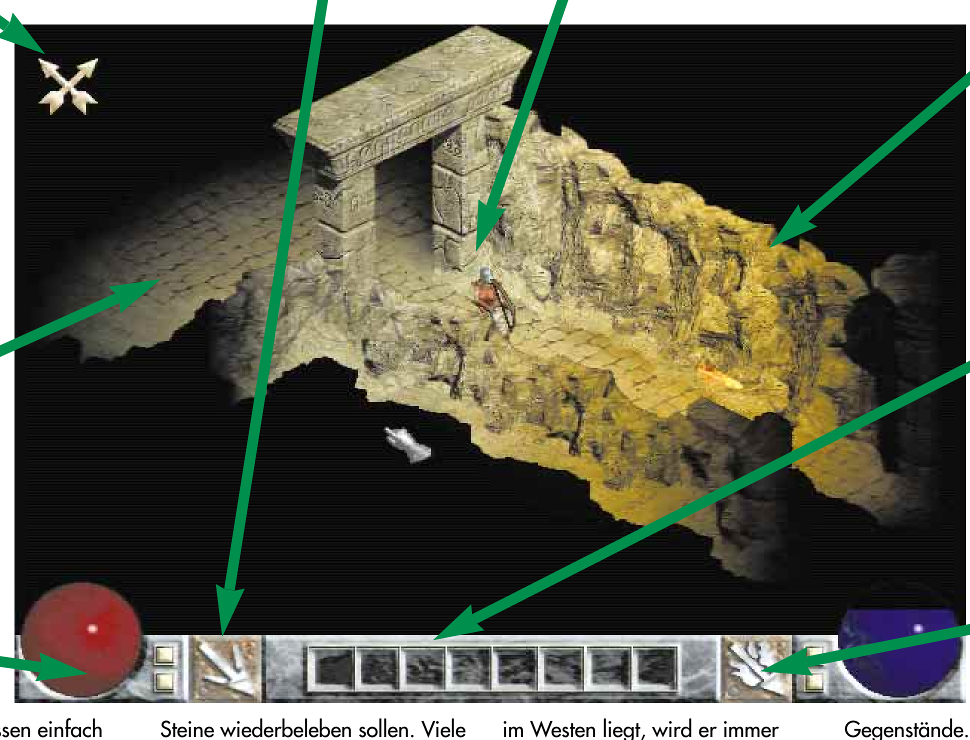
Der stärkste Charakter im Spiel ist der Barbar, der eine Weiterentwicklung des Kriegers aus *Diablo* ist. Er kann mit zwei Waffen gleichzeitig seine Gegner dezimieren und auf die Kräfte seines Totems zurückgreifen, das kurzzeitig seine Fähigkeiten wie Stärke oder Geschicklichkeit erhöht.

Dieses Icon zeigt je nach verwendeter Waffe an, daß diese beschädigt ist oder daß wie hier die Pfeile auszugehen drohen.

Dieses Icon steht für die ausgewählte Fähigkeit, die mit dem linken Mausknopf ausgelöst wird.

An Ihrem Charakter ändert die 3D-Karte überhaupt nichts, er wird weiterhin mit Hilfe von Bitmaps dargestellt.

Dank Hardware-Beschleunigung taucht der Flammenpfeil die Umgebung in gelbes Licht.



Die Verwendung von 3Dfx-Karten ermöglicht dank der Ausnutzung von 65.000 Farben weichere Farbverläufe und Schattierungen. Die Grafik wird dadurch deutlich moderner und zeitgemäßer.

Die Inventar-Leiste ist deutlich geschrumpft. Wird ein Objekt daraus entfernt, rückt das nächste aus dem Gesamt-Inventar nach, sofern es die entsprechende Größe von nur einem Feld besitzt. Sperrige Gegenstände bleiben im Rucksack.

An den beiden Kugeln, die Lebensenergie und Mana symbolisieren, wird sich im zweiten Teil voraussichtlich nichts ändern.

Hier erkennen Sie die gewählte Fähigkeit, mit der die rechte Maustaste belegt ist.

Computerspiele-Messen einfach nur die neuesten Gerüchte erzählen, andere dagegen sind wirklich wichtig und verkaufen nützliche Waffen oder beauftragen Sie mit einer neuen Quest, wie die Missionen in *Diablo 2* heißen. „Die Gerüchte sind nicht einfach nur Lückenfüller, sondern haben eine gewisse Bedeutung für die *Diablo*-Welt. Sie sollen vor allem den Spieler auf dem Laufenden halten, was um ihn herum passiert", erklärt Bill. Viele der Quests im Spiel sind noch nicht endgültig designt, daher hält sich Blizzard hier sehr bedeckt. Ein Auftrag wird Sie aber zum Field of Stones führen, wo Sie einen mystischen Kreis magischer Steine wiederbeleben sollen. Viele Quests enthalten dagegen den Standard-Auftrag, einfach einen Ort wie einen Turm oder einen Friedhof von gar schrecklichen Unholden zu säubern. Stichwort Friedhof: Daran erkennen Sie schon, daß *Diablo 2* sich nicht nur auf Kloppereien unter der Erde beschränkt. Ähnlich wie in Interplays *Fallout* laufen Sie nun durch Wüsten oder treiben sich in einer von vier Städten herum, wobei letztere eine feste Anordnung haben werden. Alle anderen Gegenden, Wüsten und Dungeons werden nach dem schon in *Diablo* angewendeten Zufallsprinzip angeordnet. „Wenn der Ausgang einer Wüste im Westen liegt, wird er immer dort zu finden sein. Wir überlassen nur den Weg dorthin dem Zufall", stellt Bill Roper klar. In den Städten dürfen Sie übrigens die Häuser auch betreten und dort nach verwertbaren Dingen suchen, wobei dann ähnlich wie in der *Ultima*-Serie die Dächer ausgeblendet werden.



„Wir haben für jede der fünf Charakterklassen 30 Fähigkeiten entwickelt." **Bill Roper, Produzent**

Ein wichtiger Punkt für *Diablo*-Fans sind die Unique Items, also einzigartige und besonders wertvolle Gegenstände. „Es werden grundsätzlich so viele sein, wie wir reinkriegen – das hängt von den Grafikern ab, die die Sachen ja auch malen müssen", erklärt Bill. Das ganz spezielle Schmankerl ist, daß Sie endlich genau sehen können, welche Ausrüstung Ihr Charakter gerade benutzt. Deshalb wurden die Figuren etwas größer und jeder Gegenstand erhält nicht nur eine nette Grafik für das Inventar verpaßt, sondern auch für das eigentliche Spiel. Benutzt Ihr Paladin also gerade ein Kristallschwert, er-



Die Reaktivierung dieser magischen Steine ist eine der Quests. Hier ist auch deutlich zu sehen, daß magische Waffen entsprechende optische Effekte besitzen.



Auf dem Friedhof ist die Hölle los: Die Grafiker von Blizzard North toben sich mit den unzähligen Details so aus, daß Diablo 2 gleich vier CDs beanspruchen wird.



An diesem Monster erkennen Sie, mit wie vielen Polygonen die Figuren gerendert werden. Jedes besitzt verschiedene Attacken und Bewegungen.

kennen Sie das an der eisig-blau schimmernden Klinge. Ein Vorteil ist bei der Entwicklung von *Diablo 2* ist, daß die Künstler diesmal die mit der Grafik-Software 3D Studio Max gerenderten Objekte direkt in die Spiel-Engine einbauen können, was eine Menge Zeit spart. Für den Spieler wichtiger ist dagegen, daß der Wechsel von einem Level zum nächsten praktisch ohne Zeitverlust erfolgt. Wenn Sie also eine Stadt verlassen und sich in den neuen Wüstenlevel begeben, geschieht dies schneller, als Sie „Blizzard" sagen können – ohne daß Sie eine Mörder-Hardware besitzen müssen. Das gilt generell für das ganze Spiel, denn obwohl *Diablo 2* auch 3D-Grafikkarten unterstützen wird, läuft es auch ohne Spezial-Hardware schnell und sieht ansprechend aus. Die Fähigkeiten der 3D-Chips werden ohnehin nur für den dezenten Einsatz von farbigem Licht genutzt und ermöglichen weichere Schattierungen beim Übergang von Tag zu Nacht und umgekehrt. Wer also noch keine 3D-Karte besitzt, muß sich für Diablo 2 auch nicht unbedingt eine zulegen. Die generellen grafischen Verbesserungen wie größere und detailliertere Gegner, reicher ausgeschmückte Umgebungen und weichere Animationen erzeugt die *Diablo 2*-Engine auch ohne spezielle Hardware-Anforderungen tadellos. Besonders auffallend sind die vielen Details, die von den Grafikern des Entwicklungsteams Blizzard North eingearbeitet werden, um auch nach längeren Spielen noch für die eine oder andere Überraschung zu sorgen. Nicht umsonst wird *Diablo 2* auf vier CDs ausgeliefert werden, wobei jeweils eine eines der vier Kapitel enthalten wird.

Gründlich überarbeitet wurden von Blizzard die Fähigkeiten, welche die Charaktere erlernen können. „Wir haben für jede der fünf Charakterklassen 30 Fähigkeiten entworfen", sagt Bill. „Jedesmal, wenn man einen Level aufsteigt, erhält man einen Punkt, den man in die Fähigkeiten investieren kann."

Überarbeitete Fähigkeiten

Die Skills, wie die Fähigkeiten in der englischen Version des Spiels heißen, sind in drei Bereiche aufgeteilt, die für die jeweiligen Fähigkeiten des Charakters angepaßt wurden. Die Amazone besitzt beispielsweise die Bereiche Speerkampf, Bogen und Armbrust sowie Heilung und Reparatur. Der Witz dabei ist, daß Sie in ein paar der schwächeren Skills investieren müssen, bevor Sie die stärkeren erhalten. Ob Sie aber alle niedrigen Skills bis zur maximalen Stufe ausbauen oder sich lieber gleich auf nur eine starke Fähigkeit konzentrieren, bleibt Ihnen überlassen. So können Sie Ihren Charakter spezialisieren und ihn entweder zum überragenden Bogenschützen, zum defensiv agierenden Heiler oder zum brutalen Axtschwinger ausbauen. Keinesfalls ist es möglich, einen Helden in allen Disziplinen zu maximalen Werten zu bringen – ein Kämpfer bleibt ein Kämpfer und wird nie ein Magier. Das macht im Soloplayer-Modus genausoviel Sinn wie im Battle.Net, wenn sich vier oder vielleicht sogar mehr (bis zu acht sind im Gespräch) spezialisierte Charaktere in die Dungeons begeben. Dadurch besitzt *Diablo 2* auf jeden Fall mehr Rollenspiel-Anteile als sein Vorgänger, doch dessen ebenso simples wie süchtig machendes Erfolgsrezept stimmt immer noch: Kaum sitzt man vor dem PC, möchte man gar nicht mehr aufhören. Hier schnell ein Dungeon plündern, da noch ein neues Monster schlachten und ein neues Unique Item entdecken. Wir haben Sie gewarnt: Das Böse kehrt zurück...

Florian Stangl ■



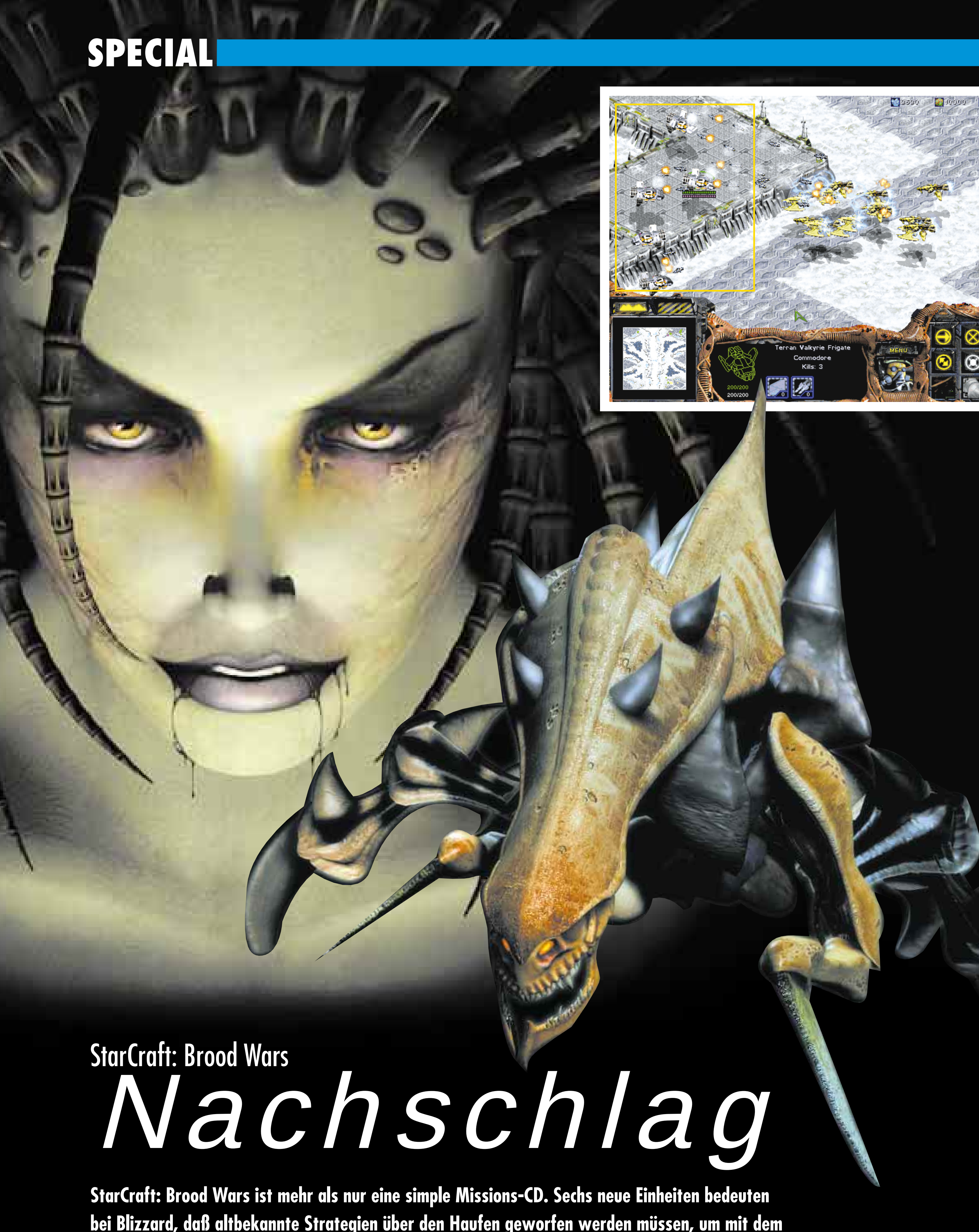
Die neue Struktur der Fähigkeiten zwingt Sie, Ihren Charakter zum Beispiel zu einem Kämpfer zu spezialisieren.

FACTS

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard
Beginn	Mai ´97
Status	Pre-Alpha
Release	Mai ´99

Vergleichbar mit

Diablo



StarCraft: Brood Wars

Nachschlag

StarCraft: Brood Wars ist mehr als nur eine simple Missions-CD. Sechs neue Einheiten bedeuten bei Blizzard, daß altbekannte Strategien über den Haufen geworfen werden müssen, um mit dem veränderten Gameplay zurechtzukommen. Was sich noch an Neuigkeiten in Brood Wars versteckt hält, haben wir für Sie herausgefunden.



Die neuen Valkyrie-Kampfschiffe der Terraner verschießen Raketen mit einem hohen Streufaktor, der auch die Umgebung des eigentlichen Ziels schädigt (links). Die Corsairs der Protoss können mit ihren

Der Krieg geht weiter. Die Zerg rappeln sich wieder hoch, die Protoss holen sich mächtige Verstärkung und die Terraner bekommen erneut dicken Ärger. Blizzard wollen dafür sorgen, daß Ihre Erweiterungs-CD zu *StarCraft* mehr ist als nur eine lasche Ansammlung von neuen Karten und Einheiten – die gab's ja schon von anderen Anbietern. Drei neue Kampagnen für jede Rasse, die durch eine spannende Hintergrundgeschichte umrahmt werden, und ein verändertes Gameplay sollen auch die abgebrühteste Zerg-Königin ins Schwitzen bringen, versprechen die *StarCraft*-Schöpfer. Obwohl *Brood Wars* schon im Dezember erscheinen soll, sind viele Feinheiten im Spiel noch nicht festgelegt, vielmehr wird zur Zeit emsig getestet, um die Stärken der sechs neuen Einheiten zu justieren und die Karten bis ins Detail auszufeilen. Eines steht aber schon jetzt fest: *Brood Wars* ist härter, düsterer und komplexer als *StarCraft*. Stellenweise erinnern die Missionen an die Belagerungsszene aus *Starship Troopers*, ein anderes Mal an die *Alien*-Filme. Wir trafen uns mit Bill Roper, der die Arbeiten des Entwicklungsteams überwacht, um ihm die neuesten Informationen zu entlocken.

Sechs neue Einheiten

Drei fabrikneue Welten mit unterschiedlichem Aussehen warten in *Brood Wars* darauf, von Ihnen erforscht zu werden. Eine davon ist die Twilight-Welt, die einen düsteren Look besitzt, eine weitere Episode spielt auf einem Wüstenplaneten, zu dem schließlich die lebensfeindliche Eiswelt in einem krassen Gegensatz steht. Im Mittelpunkt befinden sich aber die sechs neuen Einheiten, jeweils zwei pro Rasse, deren Fähigkeiten von Blizzard so eingesetzt werden, daß alte Strategien nicht mehr funktionieren. „Durch die neuen Einheiten ist der Spieler gezwungen, *StarCraft* völlig neu zu erforschen", erklärt Bill Roper. Den Terranern stehen in *Brood Wars* die Medics hilfreich zur Seite, die wesentlich mehr können als nur Einheiten zu heilen, obwohl sie das selbständig erledigen, sobald Verletzte in Sicht sind. „Wie weit ihre Sicht reicht, ist noch nicht beschlossen. Sollten wir merken, daß die aktuelle Einstellung zu groß ist, ändern wir das", sagt Bill. Der Sinn der Rekonvaleszenz ist klar: Heilen ist deutlich billiger als neue Soldaten zu trainieren. Die nächste wichtige Fähigkeit ist Restauration, was im Klartext heißt, daß alle negativen Effekte wie Vergiftungen oder andere Beeinträchtigungen entfernt werden. Die Mediker können übrigens alle organischen Einheiten und Gebäude heilen, also beispielsweise auch die der Zerg, was an bestimmten Stellen in den Kampagnen Sinn machen soll. Am drastischsten wird das bisherige Spielgeschehen aber durch die Fähigkeit Optic Flare verändert, denn dadurch setzt der Medic die Sichtweite einer ausgewählten Einheit auf nur noch ein Feld herunter. Das verschafft eigentlich schwächeren Einheiten eine deutliche Überlegenheit im Kampf und kann auch das schnelle Aufklären Ihrer Basis verhindern.

Rückkehr der Dark Templar

In *Brood Wars* kämpft auf terranischer Seite neuerdings die Valkyrie mit, eine flotte und stark gepanzerte Fregatte, die rudelweise Raketen verschießt und so vor allem gegen Zerg-Schwärme enorm wirksam ist. Sie stellt eine reine Luft-Luft-Einheit dar und ist vergleichsweise aufwen-



„Die neuen Einheiten zwingen den Spieler, StarCraft neu zu erforschen."
Bill Roper, Producer

dig zu bauen – ohne Raumhafen samt Kontrollturm und erforschter Panzerung hebt sie nicht ab. Die Protoss erhalten ebenfalls zwei neue Truppentypen und als kleine Draufgabe erstmals die Möglichkeit, die schon aus *StarCraft* bekannten Dark Templar zu bauen – mit den selben Fähigkeiten. Die Corsair ist ein Kampfschiff, das billiger als der Scout ist und besser kämpfen kann, allerdings nur Luft-Luft. „Wir haben gemerkt, daß die Protoss eine Menge Probleme mit Hydralisken hatten", erklärt Bill Roper. „Daher ist die Corsair mit ihrem Disruptor Web gegen Hydralisken besonders wirksam." Eines der wirkungsvollsten Extras der Corsair ist jenes Disruption Web, mit dem alle technischen Anlagen ausgeschaltet werden, also auch die Handfeuerwaffen der Soldaten und Geschütztürme. Nahkampf, organische Waffen und psionische Fähigkeiten sind davon aber nicht betroffen, was sich wunderbar zur Eroberung einer Basis nutzen läßt. Daß der Spieler Dark Templar bauen darf, hat natürlich seinen Grund: Sie können sich zu den neuen Dark Archons zusammenschließen, die eine Reihe von mächtigen Fähigkeiten besitzen. Die erste ist Feedback, was einem Gegner alle Energie abzieht und diesen Betrag gleichzeitig als Schaden verursacht. „Je mehr Energie eine Einheit – wie der Schlachtkreuzer – besitzt, desto größer ist der Schaden", grinst Bill. Mind Control ist eine bei jeder Anwendung satte 200 Energie-Einheiten verschlingende Fähigkeit, aber gleichzeitig auch besonders nützlich. Dadurch können Sie jede gegnerische Einheit im Spiel kontrollieren und so zum Beispiel einen starken Kämpfer in der Basis eines Kontrahenten auf seine eigenen Einheiten loslassen. Es ist sogar möglich, einen vollbesetzten Truppentransporter oder Overlord mit allen Insassen zu übernehmen. Allerdings müssen Sie gut auf Ihren Dark Archon aufpassen, denn dieser verliert durch die Aktion alle seine Schutzschilde. Schließlich besitzen diese neuen Protoss-Einheiten noch den Spruch Mahlstrom, der für eine be-



Hier hat gerade ein Dark Archon (markiert) einen Schlachtkreuzer der Terraner unter seine Kontrolle bekommen. Dark Archons entstehen aus den Dark Templars.



Der Devourer (markiert) zieht mit jedem Treffer ein Drittel der Hitpoints einer anderen Flugeinheit ab und eignet sich daher besonders für starke Gegner.





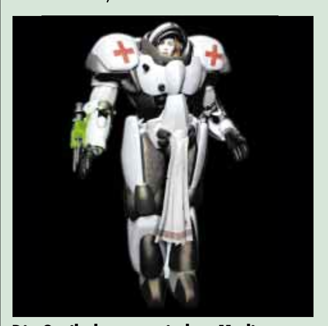
Die Medics (markiert) heilen selbständig alle angeschlagenen Einheit in ihrer Nähe. Außerdem können sie die Sichtweite eines Gegners auf ein Feld reduzieren.

grenzte Zeit alle organischen Einheiten lähmt.
Bleiben noch die Zergs, die ebenfalls zwei neue Einheiten spendiert bekamen. Die Lurkers sind normalerweise eher harmlose Wesen – außer, sie buddeln sich im Boden ein. Dann können sie spitze Stacheln durch die Planetenkruste jagen, sobald sich eine feindliche Einheit in Reichweite befindet, und diese aufspießen. „Die Lurkers eignen sich besonders gut für die Verteidigung", erklärt Bill. Der Devourer ist eine fliegende Einheit der Zerg, die vor allem gegen große Feindschiffe eingesetzt werden sollte und mit jedem Angriff ein Drittel der Hitpoints abzieht. „Gegen Einheiten wie Scouts ist er lausig, aber gegen Schlachtkreuzer kann er richtig gut zuschlagen", ergänzt Bill. Alle neuen Einheiten werden übrigens Schritt für Schritt ins Spiel gebracht, ähnlich wie in *StarCraft*. Zusätzlich spendiert Blizzard für *Brood Wars* noch ein paar neue Upgrades für die schon aus *StarCraft* bekannten Truppen. Für den Goliath dürfen Sie künftig die Reichweite seiner Boden-Luft-Angriffe erhöhen und für die Ultralisken gibt es Updates, die Panzerung und Geschwindigkeit steigern. Mit einigen der Charaktere aus *StarCraft* wird es übrigens ein Wiedersehen geben, wobei Kerrrigan als mutierte Zerg-Königin natürlich im Mittelpunkt steht und auch die Front der Spielepackung ziert. Blizzard wird aber auch eine Reihe von weiteren Figuren dazugeben, darunter Vertreter des geheimnisvollen UED (United Earth Directorate), das in der deutschen Version Vereinigtes Erddiktat heißen wird. Zur Hintergrundgeschichte der drei Kampagnen möchte Blizzard noch nicht viel sagen, doch konnten wir Bill Roper ein paar Anhaltspunkte entlocken: „In der Protoss-Kampagne geht es unter anderem darum, die helle und die dunkle Seite der Protoss wieder zu vereinen. Der Spieler muß ein antikes Artefakt reaktivieren, das den Protoss als neue Festung dienen soll." Sicher ist auch, daß Kerrigan, die am Ende von *StarCraft* von den Zerg gefunden und zu einer Zerg-Mensch-Hybride wurde, als neue Königin der Zerg um die Macht innerhalb ihres neuen Heimatvolkes sowie gegen Protoss und Terraner kämpfen muß. Neben den jeweils acht neuen Missionen für Terraner und Protoss sowie zehn Missionen für die Zerg basteln Blizzard an 100 Mehrspieler-Karten, frischen Musikstücken und Sound-Effekten, die zu den drei neuen Welten passen sollen. Vier dicke Videoclips werden das Spiel zusätzlich untermalen – und soviel schon vorweg: Was Blizzard uns bislang gezeigt hat, dürfte neue Maßstäbe bei gerenderten Animationen für PC-Spiele setzen! *StarCraft: Brood Wars* soll noch im Dezember erscheinen, eine komplett deutsche Version ist bereits in Arbeit.

Florian Stangl ■

DIE EINHEITEN

Sechs neue Einheiten – das klingt ja nicht so dramatisch. Was Blizzard jedoch mit nur einem halben Dutzend Figuren anstellt, ist schon beachtlich. Der bisherige Spielverlauf wird dadurch völlig auf den Kopf gestellt.



Die Optik der terranischen Medics wurde laut Bill Roper von Gillian Anderson (spielt Scully in Akte X) inspiriert, für die fast alle Designer schwärmen. Die Sanitäter funktionieren im Prinzip wie ein WBF für Menschen und können außerdem negative Effekte wie Parasiten heilen und die Sichtweite von Gegnern auf nur ein Feld reduzieren.



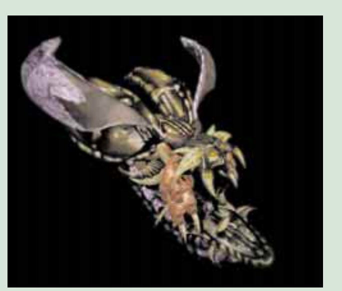
Die Corsair der Protoss ist zwar nicht gerade die stärkste Lufteinheit, was den reinen Kampf betrifft. Doch als Unterstützung für Bodeneinheiten ist sie Gold wert, denn mit ihrem Disruptor Web kann sie die Fernwaffen aller Bodeneinheiten für eine bestimmte Zeit lahmlegen. Die Corsair selbst kann jedoch nicht Bodentruppen angreifen.



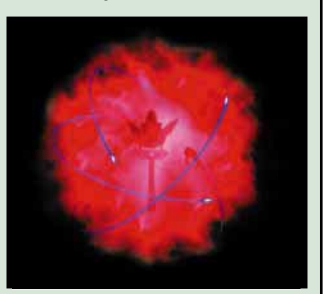
Eigentlich sind die Lurkers harmlose Wesen. Erst wenn sie sich in den Boden gegraben haben, werden sie zur tödlichen Gefahr für alle Gegner. Kommt eine Einheit in Reichweite, rammen sie blitzschnell Stachel durch den Boden und spießen den Gegner auf. Sie sind eine reine Defensiv-Einheit der Zerg.



Die Valkyrie ist das neue Kampfschifff der Terraner, das mit Unmengen von Raketen bestückt ist. Der Vorteil ist, daß die Raketen nicht nur ins eigentliche Ziel einschlagen, sondern auch in einem gewissen Umkreis. Dadurch lassen sich vor allem ganze Schwärme angreifender Flugeinheiten ausschalten.



Die neue Flugeinheit der Zerg hat es in sich. Der Devourer zieht mit jedem Treffer ein Drittel aller Hitpoints der attackierten Einheit ab. Je stärker der Gegner, desto brutaler schlägt der Devourer zu. Er läßt sich allerdings nur im Luftkampf einsetzen, kann also keine Gebäude angreifen. Für seine Attacken muß er keine Energie aufladen.



Die Fähigkeiten, andere Einheiten zu lähmen, sie zu kontrollieren oder ihnen ein Drittel der Energie abzuziehen und diese gleichzeitig in Schaden umzuwandeln, macht die Dark Archons der Protoss so mächtig. Entsprechend teuer sind sie auch, denn sie gehen aus mehreren Dark Templars hervor, die Sie in Brood Wars bauen dürfen.

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Blizzard
Beginn	Februar ´98
Status	Alpha
Release	Dezember ´98

Vergleichbar mit
StarCraft



Discworld Noir

Rince Fandango?

Obwohl das Interesse in aller Welt groß ist, hielt sich Perfect Entertainment mit Infos über das nächste Terry Pratchett-Adventure bisher zurück. Also besuchten wir die englische Softwareschmiede und befragten die erfolgreiche Spiele-Designerin Angela Sutherland über den Stand der Dinge bei Discworld Noir. Entlocken konnten wir ihr einige bisher geheimgehaltene Details sowie die ersten offiziellen Screenshots. Das Kurzinterview führte unser UK-Korrespondent Derek dela Fuente.



Die alte und die neue Grafik-Engine von Perfect Entertainment trennt ein Quantensprung. Discworld Noir verfügt über echte 3D-Charaktere und True-Light-Sourcing.

PC Games: Das nächste Terry Pratchett-Adventure steht sechs Monate vor seiner Fertigstellung. Welche technischen Neuerungen erwarten uns denn mit *Discworld Noir*? Entwickeln Sie als „kleiner" Hersteller eine eigene 3D-Engine oder verlassen Sie sich mehr auf Terrys Erzählstil?

Angela Sutherland: Oh nein! Eine neue Story alleine wäre sicher nicht genug – die Spieler erwarten auch im Adventure-Genre technische Höchstleistungen, und genau das wollen wir bieten. *Noir* baut auf eine leistungsfähige 3D-Engine, die unserer Meinung nach einen wichtigen Zwischenschritt zum wirklichen Echtzeit-Adventure darstellt. Sie bietet vorgerenderte 3D-Hintergründe (erstellt mit SoftImage) und Echtzeit-berechnete 3D-Charaktere.

Können Sie uns mehr über die Story erzählen?

Wie der Name schon andeutet, wurde *Discworld Noir* an den klassischen „Film Noir" der 40er Jahre angelehnt. Der Spieler übernimmt die Rolle Lewtons, des ersten und einzigen Privatdetektivs in Pratchetts Scheibenwelt. An den stoppelbärtigen Kerl, der eindeutig aus dem selben Holz geschnitzt ist wie Humphrey Bogart, wird ein scheinbar simpler Fall herangetragen. Natürlich ist die Auftraggeberin eine wunderschöne, geheimnisvolle Frau – und ebenso natürlich ist, daß der Fall überhaupt nicht so simpel ist, wie es anfänglich den Anschein hat. Kurz und bündig: Lewton bemerkt viel zu spät, daß er sich in ein Netz aus Intrigen, Mord und Täuschung verwickelt hat – von den bizarren, kultischen Vorgängen in seiner Umgebung mal ganz abgesehen. Wir haben tonnenweise Parodien und Satiren hineingepackt, die viele Vertreter des „Film Noir" durch den Kakao ziehen, beispielsweise *Der Malteser Falke, Kiss Me Deadly* oder *Casablanca,* um nur einige zu nennen.



„Die Spieler erwarten auch im Adventure-Genre technische Höchstleistungen"
Angela Sutherland, Mitgründerin Perfect Entertainment



Die exklusiven Screenshots lassen leider wenig Rückschlüsse auf das Gameplay zu.

Ist Discworld Noir eine Fortsetzung der ersten beiden Adventures mit Querverweisen auf deren Story?

Nein, außer der Ansiedlung im *Discworld*-Universum hat *Noir* nur wenig mit seinen Vorläufern gemeinsam. Für uns ist das ein regelrechter Aufbruch – eine neue Technologie, ein neues Gameplay (mehr detektivisch und weniger Quest-basiert) sowie ein neuer Erzählstil. Die Story ist eine Erweiterung des *Discworld*-Universums, hat aber nichts mit den alten Spielinhalten zu tun.

Wie wurde Terry Pratchett diesmal in die Entwicklung eingebunden?

Terry hat sein wachsames Auge auf grundsätzlich alle Spiel-Aspekte gerichtet, aber hauptsächlich kümmerte er sich um die Dialoge. Sobald ein neues Manuskript fertig ist, zieht er sich für einige Wochen zurück und verpaßt dem ganzen diesen typischen Pratchett-Zauber. Außerdem streicht er all unsere schlechten Witze erbarmungslos heraus – aber drucken Sie das bitte nicht ab. (Anm. d. Red.: Ätsch!)

Welche neuen Überraschungen – sei es in der Story oder im Look – erwarten uns?

Nun – zunächst einmal ist das Adventure nicht mehr zweidimensional, sondern eine Kombination aus vorgerenderten und Echtzeit-berechneten 3D-Objekten. Alle Hintergründe wurden in einer hohen Auflösung vorberechnet, während der Held Lewton aus über 2.000 Polygonen mehrmals pro Sekunde neu zusammengesetzt und mit Echtlicht bestrahlt wird. Außerdem gibt es ein vollkommen neues „Hinweis-basiertes Detektiv-System", das die teilweise recht nervigen Objekt-Puzzeleien aus den Vorgängern ablöst. Der Humor selbst ist noch ein bißchen schwärzer – zumindest aber nicht mehr so Slapstick-mäßig wie früher. Um noch einmal auf die Story zu kommen: Es gibt eine Menge Drehungen und Verwicklungen und abgefahrene Sachen wie den Tod, der seine Sense im Gitarrenkoffer herumträgt und wie James Cagney redet!



Der Zeichentrickstil der Charaktere verrät vieles über den Humor im Spiel.

FACTS

Genre	Adventure
Hersteller	Perfect Ent.
Beginn	Ende ´97
Status	Pre-Alpha
Release	2.Quartal ´99

Vergleichbar mit
Grim Fandango, Rent-A-Hero



Dark Reign 2

Verdunklungsgefahr

Es hätte das innovativste, schönste, beste Echtzeit-Strategie-Spiel des Jahres 1997 werden sollen, herausgekommen ist dann aber „nur" ein ziemlich gewöhnliches, zugegebenermaßen komplett ausgestattetes Programm: Dark Reign von Activision. Das Entwicklerteam hat die damaligen Versäumnisse mittlerweile freimütig zugegeben und arbeitet bereits an der Fortsetzung – mit keinen geringeren Vorsätzen als damals...



Die gleiche Szene wie links unten, diesmal allerdings aus der Vogelperspektive: Die Dark Reign 2-Engine ermöglicht beliebige Kamera-Positionen.

Ganze Tage, Nächte, Wochenenden und Schulferien sind seinerzeit für *Command & Conquer*, *Alarmstufe Rot* und *WarCraft 2* draufgegangen. Und jetzt haben renommierte Spieldesigner wie Josh Resnick (*MechWarrior 2*, *Dark Reign*) oder Greg Borrud (*Dark Reign*) nichts Besseres zu tun, als die guten alten 2D-Zeiten zu verteufeln – man sei in seinen taktischen Möglichkeiten zu eingeschränkt, das Gelände und die Fahrzeugtechnik ließe sich nicht gut simulieren und überhaupt sei die Ära der fünf Pixel großen Infanteristen vorbei. Davon abgesehen gibt es aber noch eine ganze Reihe weiterer gutter Argumente für die Verwendung von 3D-Engines in Echtzeit-Strategie-Spielen. Darunter fällt zum Beispiel die freie Wahl der Kamera-Perspektive nebst stufenlosem Drehen und Zoomen der Ansicht – von oben genießt man einen sagenhaften Panoramablick über das gesamte Schlachtfeld, auf Fußtruppen-Höhe bekommt man hingegen die Special Effects (Explosionen, Licht-, Schatten- und Transparenzeffekte usw.) aus nächster Nähe zu sehen. Daneben wird die von Grund auf neu entwickelte 3D-Engine weitere hochinteressante Features aufweisen, zum Beispiel wechselnde Tages- und Nachtzeiten, echte Sicht- und Reichweiten sowie ein realistisches 3D-Terrain, dessen Untergrund sich auf das Verhalten der Einheiten auswirkt. Aspekte, die bei den *Dark Reign*-Käufern gut angekommen sind, sollen beibehalten und ausgebaut werden. Dazu gehört ein Missions-Editor, die Beförderung „überlebender" Einheiten, ein extrem leistungsfähiges Wegepunkte-System und ein üppiger Mehrspieler-Modus, der weitreichende Allianzen unter den Spielern erlaubt. Aus dem Umfeld der Entwickler verlautet zudem, daß es für *Dark Reign 2* große Pläne bezüglich der Internet-Spielbarkeit gibt; im Gespräch seien Online-Angebote à la Battle.Net. Fest steht bereits, daß das Einheiten-KI-System, mit dem Sie Ihren Panzern und Fußtruppen Sonderaufgaben zuweisen, stark gestrafft und einfacher in der Handhabung werden soll. Trotz der enormen Fortschritte, die die *Dark Reign*-Serie allein in technischer Hinsicht machen wird, ist aber auch Teil 2 als Echtzeit-Strategie-Spiel alter Schule geplant: Man konstruiert eine Basis, beschafft sich Rohstoffe, produziert Einheiten und stellt sich schon mal geistig auf exorbitante Massenschlachten ein. Nachdem die Hintergrundgeschichte die Ursprünge des aus dem ersten Teil bekannten „Imperiums" beleuchtet, stellt *Dark Reign 2* strenggenommen den Vorgänger zum ersten Teil dar. Um die Story kümmert sich wieder Josh Resnick - neben *Dark Reign*-Projektleiter Borrud der prominenteste Kopf der frischgegründeten Pandemic Studios, die für Activision neben *Dark Reign 2* auch die BattleZone-Fortsetzung produzieren. Unterstützt werden die beiden Veteranen von ehemaligen Auran-Mitarbeitern, jenem australischen Team, das die Pseudo-3D-Landschaft von *Dark Reign* programmiert hat. Im Gegensatz zu *Command & Conquer 3* wird *Dark Reign 2* aber ein „richtiges" 3D-Spiel, das alle gängigen Beschleuniger-Grafikkarten unterstützt und sich auch nicht mit faulen Tricks behelfen muß. Greg Borruds Lieblingsbeispiele für eine derartige Vorspiegelung falscher Tatsachen sind *Myth* (2D-Figuren auf 3D-Gelände) und *Total Annihilation* (3D-Figuren auf 2D-Gelände); stattdessen basiert *Dark Reign 2* vollständig auf texturierten Polygon-Modellen. Wenn das Programm im Sommer 1999 erscheint, werden die Pandemic Studios mit ihren Ideen nicht mehr allein auf weiter Flur sein: Die stärksten *Dark Reign 2*-Konkurrenten basieren auf ähnlichen Konzepten und heißen *Earth 2150* (TopWare Interactive), *Warzone 2100* (Eidos Interactive) und Machines (Acclaim).

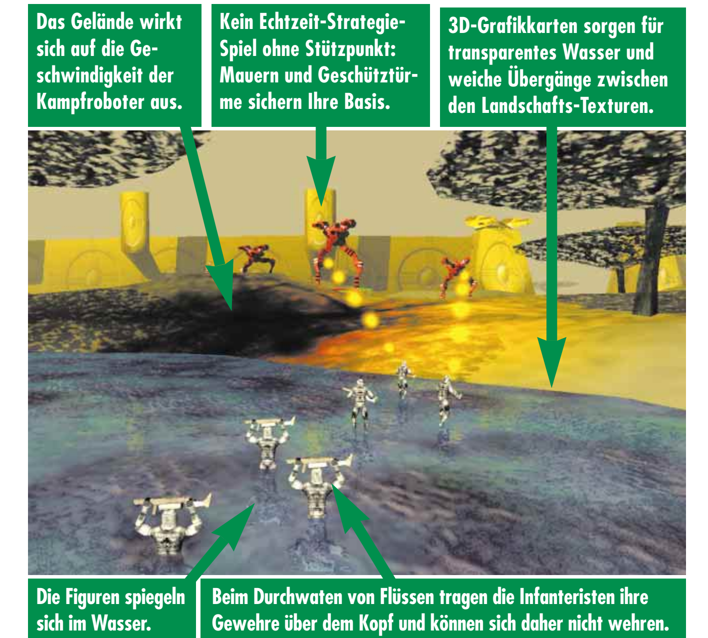
Petra Maueröder ■

„Für ein Strategie-Spiel ist ein Editor unverzichtbar, weil nur dadurch eine Art Gemeinschaft unter den Spielern entstehen kann" Greg Borrud, Spieldesigner

Das Gelände wirkt sich auf die Geschwindigkeit der Kampfroboter aus.

Kein Echtzeit-Strategie-Spiel ohne Stützpunkt: Mauern und Geschütztürme sichern Ihre Basis.

3D-Grafikkarten sorgen für transparentes Wasser und weiche Übergänge zwischen den Landschafts-Texturen.



Die Figuren spiegeln sich im Wasser.

Beim Durchwaten von Flüssen tragen die Infanteristen ihre Gewehre über dem Kopf und können sich daher nicht wehren.

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Activision
Beginn	Dezember ´97
Status	Pre-Alpha
Release	August ´99

Vergleichbar mit
Earth 2150
Warzone 2100

Prax War

Krieg und Frieden

Das Wettrüsten geht weiter: id Software, Ion Storm, 3D Realms, Epic Megagames und Monolith wollen alle die 3D-Engine der Zukunft stellen. Doch ein kleines Team möchte auch gerne mitmischen und scheint gute Karten zu haben. Rebel Boat Rocker, ehemals bei 3D Realms, fordern mit Prax War ihre Ex-Kollegen sowie John Carmack & Co. heraus.

In Texas herrscht Krieg. Die dort angesiedelten 3D-Mächte id Software, Epic Megagames, 3D Realms und neuerdings auch Rebel Boat Rocker tüfteln alle an den First Person-Shootern der nächsten Generation. Besonders interessant ist das Vorgehen der Newcomer um Randy Pitchford, da sie zum einen als ehemalige Angestellte von 3D Realms über genügend Erfahrung verfügen sollten, zum anderen aber erst noch beweisen müssen, daß sie auch ohne Veteranen wie Scott Miller und George Broussard etwas leisten können. *Prax War* ist das erste und bislang einzige angekündigte Projekt der Rebel Boat Rocker und soll eine Mischung aus klassischen 3D-Action-Spielen wie *Unreal* und Segas indiziertem Ballertitel *Virtua Cop* werden. Konkret heißt das, daß Sie sich zwar wie in *Unreal* und Konsorten frei bewegen dürfen, aber viele feste Ereignisse für Abwechslung und Überraschung sorgen, wie das auch im Sega-Titel der Fall ist. Das kann das Abseilen von Soldaten von der Decke, ein plötzlich auftauchendes Hubschrauber-Geschwader oder der Einsturz eines Gebäudes nach einem Bombenangriff sein. Die Idee dahinter erklärt Lead Level Designer Randy Pitchford: „Ich sehe total gerne Filme und glaube, daß wir Spiele-Entwickler dadurch einiges darüber lernen können, wie man Spannung aufrecht erhält. In einem Actionspiel muß ständig etwas passieren, sonst langweilt sich der Spieler.“



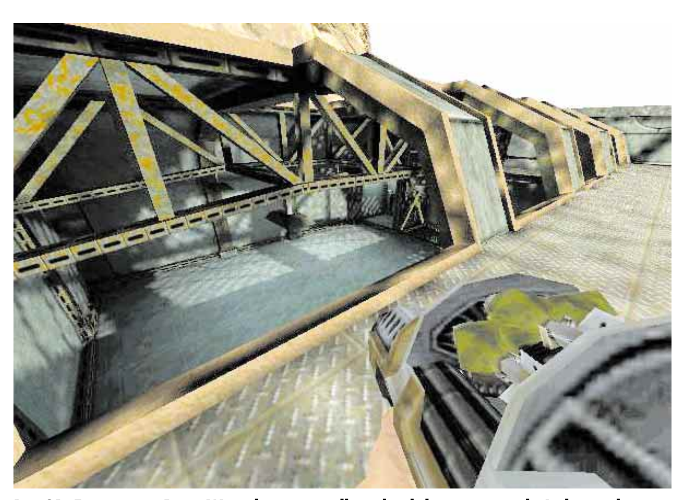
Die Animationen der Gegner gehören mit zum Besten, was dem Spieler in 3D-Action-Spielen begegnen kann. Prax War soll auch im Mehrspieler-Modus glänzen.

In *Prax War* haben Sie einen scheinbar übermächtigen Gegner: Im Jahr 2035 besitzt die Firma Prax den alleinigen Zugriff auf die Energieversorgung der Erde und nutzt das schamlos aus. Der Völkerbund GATO beauftragt das Söldnerteam Eclipse damit, möglichst unauffällig das gigantische Unternehmen lahmzulegen. Unauffällig deswegen, weil Prax auch noch einen technologischen Vorsprung besitzt und neben Hi-Tech-Waffen sogar genmanipulierte Superkämpfer einsetzt. Der Spieler übernimmt die Rolle des Kommandanten der fünf Söldner und wird von den anderen vieren ständig begleitet. Das mag ein wenig an *Hired Guns* erinnern, doch kön-

nen Sie im Gegensatz dazu nicht die anderen Charaktere übernehmen. Rebel Boat Rocker arbeiten aber die Wesenszüge aller Figuren im Spiel, gute wie böse, sorgsam aus und verpassen jedem leicht zu unterscheidende Charakteristika, spezielle Fähigkeiten und passende Kommentare per Sprachausgabe. Da *Prax War* vorrangig ein Action-Spiel ist, bei dem trotz dicker Storyline besser erst geschossen und dann gefragt wird, müssen die vier Begleiter die Spielfigur unterstützen und dürfen sie keinesfalls behindern. Randy Pitchford ist sicher, daß es damit keine Probleme geben wird: „Unsere Philosophie ist, daß die Begleiter den Spieler nie, nie, nie nerven dürfen! Bei uns stehen sie nie im Weg rum und sie sind nicht so dumm, daß man sie ständig retten muß." Ähnlich soll ja auch John Romeros Verspätungskünstler *Daikatana* funktionieren, doch welches der beiden Spiele zuerst seine Leistung unter Beweis stellt, wagen wir an dieser Stelle nicht zu behaupten.

Keine Wunderwaffen

Da *Prax War* in der relativ nahen Zukunft und ausschließlich auf der Erde spielt, dürfen Sie keine fantastischen Wunderwaffen wie in *Unreal* erwarten. Vielmehr haben Sie Zugriff auf ein fundiertes Arsenal von Schießgeräten und den einen oder anderen Raketenwerfer. Einzig und alleine durch die technologisch gewieften Wissenschaftler des bösen Unternehmens kommen Energiewaffen ins Spiel, die aber eher spärlich eingesetzt werden. „Ich möchte, daß der Spieler mit dem Szenario des Spiels etwas anfangen kann. Es ist so schwer, ein glaubwürdiges Science-Fiction-Szenario zu entwerfen, das so gut funktioniert wie eines, das auf der Erde spielt", erklärt Randy diese Beschränkung. Rebel Boat Rocker sind grundsätzlich voll aufs Gameplay fixiert; wenn etwas den Spielspaß beeinträchtigt, wird es rigoros entfernt, auch wenn es zu den Konventionen des Genres gehören sollte. Beispiel Videos: In *Prax War* werden Sie nur Animationen finden, die mit der 3D-Engine in Echtzeit erstellt werden können, da sonst der Bruch im Spielfluß zu groß wäre. Aus dem selben Grund verläuft *Prax War* linear und der Spieler wird von den immer wieder stattfindenden Ereignissen durch das Spiel geführt. Dadurch wird verhindert, daß Sie durch bereits von Gegnern gesäuberte Teile eines Levels irren und einen dummen Schalter suchen. Die Puzzles im Spiel unterscheiden sich daher auch von anderen Genre-Vertretern: Statt ständig Codekarten zu suchen, müssen Sie beispielsweise den Kopf eines Gegners zwischen die Zahnräder einer Maschine werfen, um den gigantischen Ventilator zu stoppen, der den weiteren Weg behindert. *Prax War* erinnert deshalb ein wenig an *Half-Life*, soll aber technisch deutlich besser werden, verspricht Randy.



Die 3D-Engine von Prax War glänzt vor allem durch hervorragende Licht- und Schattendarstellungen. Diese frühe Version arbeitet noch ohne 3D-Karten.



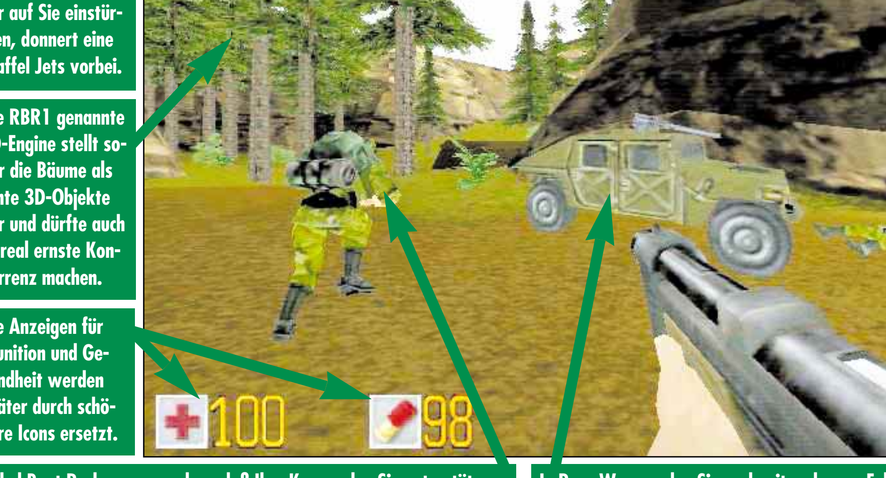
Gerenderte Videos gibt es nicht. Die Story wird mit Hilfe der Engine erzählt.



Manche Elemente in Prax War erinnern an Spiele wie Segas Virtua Cop.

Die 3D-Engine mit dem kurzen Namen RBR1 kann nicht nur die Größe der Polygonfiguren dynamisch verändern, um Rechenzeit zu sparen, sondern besitzt auch ein Beleuchtungs-System, das die meisten Konkurrenten auf dem Markt in den Schatten stellt. Das Animations-System ist wie das von hochwertiger Render-Software hierarchisch aufgebaut und ermöglicht fließende Bewegungen der größtenteils menschenähnlichen Figuren im Spiel. Der Clou wird aber die Programmiersprache Java sein, mit der *Prax War* größtenteils aufgebaut ist. Dank des modularen Aufbaus von Java ist damit zu rechnen, daß kurz nach Erscheinen des Spiels unzählige Variationen, neue Levels, frische Waffen und Gegner auftauchen werden, die von engagierten Fans erstellt wurden. Genau das ist der Hintergedanke von Rebel Boat Rocker, die allen Levelbastlern die Arbeit so leicht wie möglich machen und vor allem den Mehrspieler-Modus aufwerten wollen. Bis dahin wird aber noch viel Code die Programmierer-Finger verlassen, denn vor Sommer nächsten Jahres wird *Prax War* nicht erscheinen.

Florian Stangl ■



In Prax War soll ständig etwas passieren, damit das Spiel an einen Kinofilm erinnert. Wenn nicht gerade Gegner auf Sie einstürmen, donnert eine Staffel Jets vorbei.

Die RBR1 genannte 3D-Engine stellt sogar die Bäume als echte 3D-Objekte dar und dürfte auch Unreal ernste Konkurrenz machen.

Die Anzeigen für Munition und Gesundheit werden später durch schönere Icons ersetzt.

Rebel Boat Rocker versprechen, daß Ihre Kameraden Sie unterstützen und niemals im Weg rumstehen werden.

In Prax War werden Sie auch mit mehreren Fahrzeugen wie diesem Jeep durch die Landschaft heizen.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Rebel Boat Rocker
Beginn	Mai ´96
Status	Pre-Alpha
Release	Juni ´99

Vergleichbar mit
Unreal, Half-Life



Land der Hoffnung

Hoffnungsträger

Anno 1602-Konkurrent Land der Hoffnung – komplex wie Caesar 3, schön anzusehen wie Knights & Merchants, außergewöhnlich wie Seven Kingdoms. Ein Hannoveraner Entwicklerteam fordert damit ausgerechnet jenen Spielehersteller heraus, mit dem es seine bislang größten Erfolge (Aufschwung Ost, Holiday Island) gefeiert hat: Sunflowers.



Ähnlich wie in Die Siedler 3 werden die Gebäude sukzessive hochgezogen.

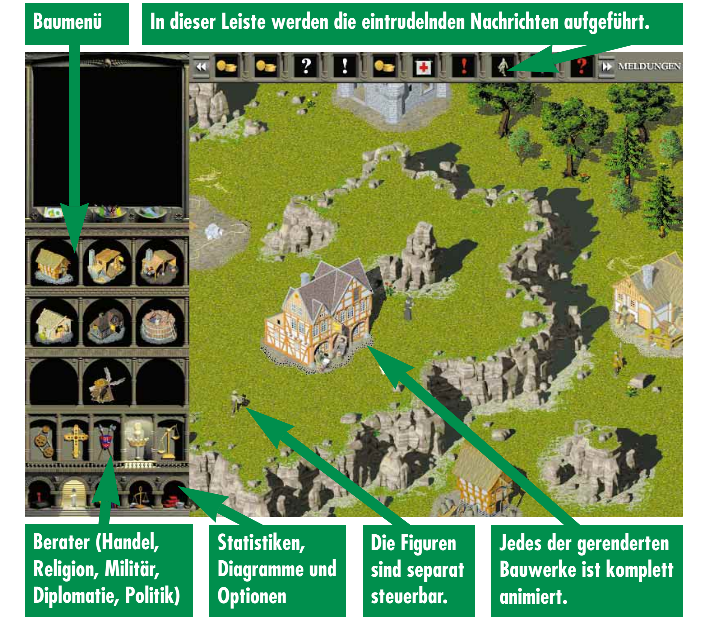


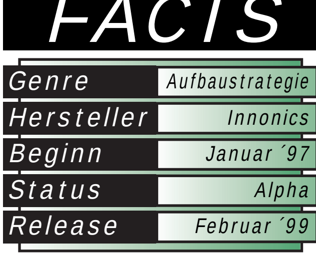
HiColor-Grafik in 800x600 Bildpunkten sorgt für die nötige Übersicht.

Das „Land der Hoffnung" kommt einem Aufbaustrategie-Paradies gleich: Glasklare Bäche, saftige Wiesen, ergiebiger Baumbestand, Gebirge voller Gold und Eisenerz, fruchtbare Böden, fischreiche Küsten. Als Sohn des Königs reisen Sie samt Truppen und fünfköpfigem Beraterstab (Handelsberater, Militärberater, Priester, Diplomat, Politischer Berater) in dieses verheißungsvolle Tal, auf das es auch drei konkurrierende Parteien abgesehen haben. Das schlaue Quintett im Schlepptau repräsentiert gleichzeitig die fünf Säulen, auf denen das Konzept dieses Spiels basiert. 40 Missionen lang stehen Sie nun vor der Aufgabe, bestimmte Bevölkerungszahlen zu erreichen, die Gegner in die Schranken zu weisen und Ihren Untertanen ein Leben in Frieden, Freiheit und Wohlstand zu ermöglichen. Daneben gibt es sogar solch bizarre Spielziele wie „Treiben Sie einen Mitspieler in den Konkurs". Sämtliche Szenarien, die im übrigen auch netzwerkfähig sind, lassen sich aus der Sicht aller vier beteiligter Parteien spielen. Eine Art „Endlos-Modus" im *Anno 1602*-Stil ermöglicht zudem das Siedeln und Handeln ohne konkretes Spielziel.

Das Angebot an Bauwerken reicht von A wie Armeehütte über K wie Kathedrale und M wie Marktplatz bis hin zu Z wie Zinnbergwerk – insgesamt 40 Anlagen mit umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten bieten Betätigungsfelder für 23 verschiedene Berufe, die 20 handelbare Waren herstellen, darunter Pelze, Bücher, Töpferwaren, Seide uvm. Anders als etwa in *Anno 1602* müssen Sie im Lauf eines Spieljahres den Wechsel der Jahreszeiten einkalkulieren – die Ernte kann beispielsweise nur im Spätsommer eingefahren werden. Zudem werden die einzelnen Regionen regelmäßig von Hitze, Stürmen und Schnee heimgesucht; eine Art „Wetterdienst" liefert Ihnen Informationen, wo sich der Bau von Getreidefarmen und Weingütern lohnt. Die Eroberung und Erschließung zusätzlicher Regionen ist überlebenswichtig, denn im Gegensatz zu vergleichbaren Spielen sind die Bodenschätze nämlich irgendwann ausgebeutet, die Teiche leergefischt und die Böden ausgelaugt. Schmuggler, Saboteure, Kundschafter, Spione, Wachmannschaften und Soldaten erkunden die Gegend und wehren Angriffe ab. Genauso umkämpft wie die bis zu 32 Sektoren einer Karte ist auch das Aufbaustrategie-Genre. Um sich deutlich von bombensicheren Publikumslieblingen wie *Die Siedler 3*, *SimCity 3000* oder *Age of Empires 2* abzugrenzen, setzt Hersteller Innonics (siehe Eques-Test in dieser Ausgabe) neben genreüblich lieblicher Grafik auf genreunüblich viel Tiefgang. Viel mehr Infos zu diesem Spiel finden Sie in der kommenden *PC Games*, wo wir Ihnen das Werk samt seiner Schöpfer in der gebotenen Ausführlichkeit vorstellen.

Petra Maueröder ■





FACTS

Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Innonics
Beginn	Januar ´97
Status	Alpha
Release	Februar ´99

Vergleichbar mit
Anno 1602, Caesar 3, Die Siedler 3



Langsam sinkt die Sonne und taucht den Himmel in leuchtende Farben. Jetzt muß sich der Held sputen, um noch vor Einbruch der Dunkelheit sein Ziel zu erreichen.



Die Entwickler bei Acclaim haben ein wahres Feuerwerk an Effekten abgebrannt. Am gelungensten sind sicherlich die Blend-Effekte: Das schafft Atmosphäre!

Shadowman

Voodoo-Action

Acclaims spektakuläre Comicbuch-Umsetzung nimmt langsam Gestalt an. Seit kurzem liegt uns eine Beta-Version vor, die deutlich erkennen läßt, welches ungeheure Potential in Shadowman steckt. Obwohl noch nicht genau feststeht, über welche Features die KI verfügt, konnten wir doch eine Reihe erfreulicher Verbesserungen beim Leveldesign und der Steuerung des Hauptcharakters erkennen.

Seit Mike LeRoi auf die Voodoo-Priesterin Nettie gestoßen ist, hat sich sein Leben dramatisch verändert. Dank dieser geheimnisvollen Dame verfügt er jetzt über magische Fähigkeiten, die ihm Zugang zur jenseitigen Dimension verschaffen. Während sich ihm im Diesseits Gegner in den Weg stellen, die mit herkömmlichen Waffen bekämpft werden können, nutzt ihm seine .44er Magnum in der sogenannten Deadside herzlich wenig. Gegen die Zombies und anderen jenseitigen Kreaturen hilft ihm nur die Zauberkraft des Voodoo. Zum Glück ist Mike auch noch ein sehr wendiger Bursche, was ihm in allzu brenzligen Situationen das Leben retten kann. In puncto Beweglichkeit haben die Entwickler in den vergangenen Wochen viel verbessert: Schwimmen, klettern, an Seilen entlanghangeln und über breite Schluchten springen kann Mike jetzt mindestens ebenso gut wie Lara Croft.
Ähnlich wie *Turok 2* basiert *Shadowman* auf einer Acclaim-eigenen Comic-Serie, die in aller Welt zahlreiche Fans hat. Es mag daher nicht verwundern, daß besonderer Wert auf eine packende Story gelegt wurde. Neben den reichhaltigen Action-Elementen haben die Programmierer eine Vielzahl von Rätseln in die Handlung eingefügt. Dies paßt hervorragend zur unheimlichen Stimmung und den äußerst einfallsreich gestalteten Locations, von denen sich die meisten allerdings noch im Entwicklungsstadium befinden. Über die genaue Anzahl der Levels und die Menge der Waffen und Zaubersprüche schweigen sich die Acclaimer noch hartnäckig aus. Bislang steht nur fest, daß es eine Reihe ungewöhnlicher Waffen und jede Menge origineller Gegner geben wird. So muß sich Mike immer wieder auf neue Situationen einstellen und seine verschiedenen Fähigkeiten unter Beweis stellen.

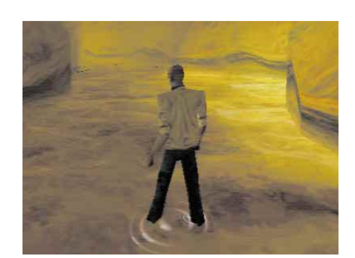
Orange Sky

Packende Story, tolle Atmosphäre – gut und schön. Aber was an *Shadowman* wirklich beeindruckt, ist die Grafik. Genutzt wird die beim Hersteller selbst entwickelte VISTA-Engine, deren Leistungen wahrlich überwältigend sind. In den letzten Monaten wurde die Engine soweit überarbeitet, daß man jetzt bis zum Horizont schauen kann, der im ersten Level in fein abgestuften Orangetönen leuchtet. Läuft die Hauptfigur durch einen flachen Tümpel, so werden Kraniche aufgeschreckt, die sich mit raschen Flügelschlägen in die Luft erheben. Auch Libellen schwirren übers Wasser. Da die Kamera frei bewegt werden kann, ist Mike immer im Blickfeld des Betrachters. Steht er beispielsweise auf einem windigen Felsvorsprung, bauscht sich der Stoff seines Oberhemdes. Solche Features kosten natürlich Rechenleistung, wobei die genauen System-Anforderungen aber noch nicht feststehen. Natürlich wird ein Spiel, das in der Voodoo-Hochburg Louisiana spielt, die gleichnamigen Chipsätze unterstützen.

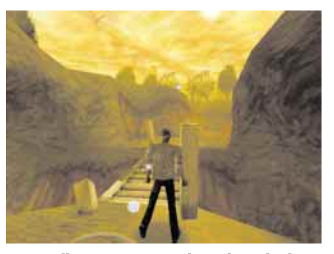
Peter Kusenberg ■



Mike ist ein harter Killer. Ohne seine Voodoo-Kräfte wäre er jedoch aufgeschmissen.



Unglaublich realistisch wirken die Spiegelungen auf der bewegten Wasseroberfläche.



Wie Kollegin Lara ist Mike sehr gelenkig. Es fehlt ihm aber noch der richtige Swing.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Acclaim
Beginn	April ´97
Status	Beta
Release	Januar ´99

Vergleichbar mit
MDK, Tomb Raider 2

Metal Fatigue

Metallica Strategica

Psygnosis schleudert Westwood und Blizzard den Fehde-Handschuh hin: Metal Fatigue kombiniert butterweiche 3D-Grafiken mit raffiniertem Gameplay, um C&C: Tiberian Sun und StarCraft zu trotzen. Das durchdachte Konzept klang so vielversprechend, daß wir uns sofort mit den Designern an einen Tisch setzten und Metal Fatigue gründlich unter die Lupe nahmen.

So mancher Strategie-Spieler wird sich schon gefragt haben, warum zum Teufel man 3D-Grafiken für die Steuerung seiner Einheiten braucht? Klar, *Myth* sah schnuckelig aus und *RoboRumble* fuhr ein wahres Effekt-Feuerwerk auf – aber praktisch gebracht hat es nicht viel. Psygnosis, die 1998 zum Jahr ihrer großen PC-Offensive auserkoren haben, wollen die Antwort liefern. *Metal Fatigue* sieht nicht nur fantastisch aus, sondern ist trotz der zoom- und schwenkbaren Grafik-Engine auch noch schön übersichtlich und leicht zu bedienen. Zusätzlich haben die Entwickler von *Zono* sich offensichtlich lange die Köpfe zerbrochen, wie sie das Ressourcen-Management sinnvoll und zugleich spannend einbauen, durch drei verschiedene Spielebenen für Abwechslung sorgen und auch neue, flippige Einheiten dazugeben können. Wir haben uns den vielversprechenden Newcomer vor Ort angesehen, um Ihnen zu sagen, ob Psygnosis wirklich eine ernsthafte Gefahr für Westwood & Co. darstellen kann.

Die Einheiten: 1001 Macht

Die Hintergrundgeschichte zu *Metal Fatigue* ist eher banal: Drei konkurrierende Unternehmen – CorpoNa-tions genannt – wollen den verlassenen Planeten einer hochtechnisierten, außerirdischen Rasse auschlachten und müssen vorher natürlich die ungeliebten Mitbewerber ausschalten. Somit ist zumindest schon mal klar, daß Sie wie in *StarCraft* mit einer von drei verschiedenen Parteien das Spiel beginnen werden und insgesamt drei Kampagnen absolvieren müssen. Allerdings unterscheiden sich die drei Gruppierungen nicht so deutlich voneinander wie beim Blizzard-Konkurrenten, sondern sind allesamt terranischen Ursprungs und verwenden ähnliche Technologien. Doch bei den Einheiten fängt der Unterschied zu anderen Echtzeit-Strategie-Spielen schon an, denn gekämpft wird vorrangig mit riesigen Robotern, die an eine Mischung aus den bekannten Battle-Mechs und japanischen Anime-Blechkameraden erinnern. Das Faszinierende daran ist die nahezu beliebige Zusammenstellung der einzelnen Komponenten. Jeder Koloß basiert auf einem Rumpf, zwei verschiedenen Armen sowie Beinen, die Sie modifizieren dürfen. Zum Beispiel können Sie an einem Arm ein großkalibriges Maschinengewehr installieren und am anderen ein mächtiges Energieschwert, das sogar Darth Vaders Lichtfunzel vor Neid kollabieren ließe. Die drei Unternehmen besitzen dabei verschiedene Systeme: Die Rimtechs gelten als die Guten, agieren eher defensiv und greifen bevorzugt auf eher konventionelle Waffensysteme zurück. Das Neuropa-Unternehmen besitzt dank gefundener Alien-Technologie einen leichten Rüstungsvorsprung, wogegen die Mil-Agro als die Bösewichter gelten und gut getarnt, aber schwach befestigt vorgehen. „Die Roboter sind die stärksten Kampfeinheiten im Spiel", erklärt der Grafiker Jason Hough. „Die Panzer und andere Einheiten sind eher als Unterstützung gedacht.



Grafiker Jason Hough: „Die kleinen Panzer sind nicht spielentscheidend, sondern dienen eher der Unterstützung der riesigen Roboter."
Jason Hough, Grafiker

Wer nur Panzer baut, der wird von den Robotern weggeputzt". Die geschickte Mischung aus Nahkampf- und Fernwaffen ist dabei eine der großen Herausforderungen von *Metal Fatigue*. „Es gibt Tausende von verschiedenen Wegen, die Roboter auszurüsten", schwärmt Jason.

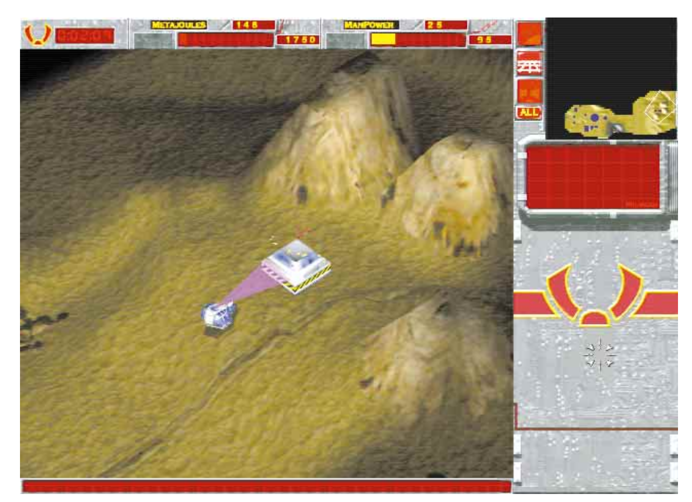
Die Ressourcen: Schrott macht flott

Ohne die entsprechenden Gebäude lassen sich natürlich keine Roboter produzieren, daher kommt den Hover-Crafts eine zentrale Bedeutung zu. „Sie sammeln Rohstoffe, bergen wertvolle Trümmerstücke von Robotern und reparieren auch Einheiten", führt Jason aus. Weitere populäre Fahrzeuge sind das Raketenauto, das vornehmlich zur Aufklärung eingesetzt werden sollte, sowie Artillerie, die als eine Art größerer Panzer für weitreichende Bombardements brauchbar ist. Fliegende Einheiten fehlen auch nicht, so daß Ihnen langsame Bomber und schnelle Kampfjäger zur Verfügung stehen. Mittelpunkt der Basis ist der Materiekonverter, der die Rohstoffe wie Lava oder Sonnenlicht zu Energie umwandelt, ohne die sich nichts bauen läßt. Weiterhin finden Sie die üblichen Gebäudetypen, die in keinem Echtzeit-Strategie-Spiel fehlen dürfen: Maschinenfabriken, Reparaturanlagen, Roboterfabriken, Forschungszentren und Mauern. In der Cryofabrik tauen Sie das benötigte Personal auf, so daß Sie nicht mühsam einzelne Soldaten bauen, sondern nur genug Fabriken besitzen müssen, um den Bedarf abzudecken. Alles wird bequem mit der Maus bedient und unterscheidet sich somit wenig von den populären Genrevertretern wie *Command & Conquer* oder *StarCraft*. Wie bereits erwähnt, können die Hover-Crafts die Überbleibsel zerstörter Roboter aufsammeln – das dürfen eigene, aber auch Teile der Konkurrenz sein. Der Clou an der Geschichte: Dadurch können Sie zum Beispiel den Technologie-Vorsprung der Neuropa wettmachen oder sich das zeitraubende Erforschen neuer Waffensysteme sparen. Jason erklärt einen weiteren Vorteil: „Manche Schutzschirme wirken gegen Energiewaffen, aber nicht gegen Projektilgeschosse. Also muß man versuchen, die Waffen des Gegners zu klauen, um seine eigenen Schirme zu überwinden. Außerdem kann man während eines Kampfes seinen Roboter mit einem besseren Teil aufrüsten. Das kann den weiteren Verlauf des Spiels grundlegend verändern." Die Einzelteile der Roboter dürfen Sie beliebig lange lagern und austauschen, um sich damit stets auf



Die Asteroiden im Orbit der Planeten sind besonders wichtig, da sich hier prächtig Sonnenkollektoren zur Energiegewinnung aufstellen lassen.





Die Hover-Crafts sind die fleißigen Bienchen. Sie bauen Gebäude und sammeln vor allem Trümmer von Robotern ein, die Sie dann weiterverwenden können.



Die dritte Spielebene ist unter dem Planeten angesiedelt, wo diese Bohrfahrzeuge neue Tunnel bauen. So gelangen Sie unentdeckt unter die gegnerische Basis.

veränderte Taktiken des Gegners einzustellen.
In *Metal Fatigue* wird es keine Veteranen-Einheiten geben – mit einer Ausnahme: In jeder der drei Parteien sitzt einer von drei Brüdern, deren Schicksal an den Verlauf der Kampagne gekettet ist. Sie sollten von Mission zu Mission mitgenommen werden, da ihre Erfahrungswerte und Leistungen mit jedem Einsatz steigen. Sie sitzen ebenfalls als Kommandeure in den riesigen Robotern, wo sie einigermaßen gut geschützt sind. Sollte dem Koloß die Vernichtung drohen, können sie ihn fluchtartig verlassen und müssen schnellstens in die eigene Basis zurückgebracht werden, da sie sonst den Gegnern schutzlos ausgeliefert sind. Das 3D-Gelände kommt Ihnen hier zugute, denn in den Canyons und hinter Hügeln sind Sie vor den Gegnern sicher. Allerdings haben höher gelegene Einheiten eine bessere Aussicht und größere Sichtweite, so daß ein gegnerischer Scharfschütze auf einem Berg eine tödliche Gefahr darstellt. „Die beste Kombination ist daher, eine Gruppe aus ein paar Panzern, Artillerie und ein oder zwei Robotern aufzubauen", verrät Jason. Größtes Problem für die Designer wird es sein, mögliche ultimative Kombinationen aus bestimmten Waffensystemen auszuschließen. „Wir wollen keine Superwaffen oder unschlagbare Kombinationen", stimmt Jason zu, „aber es wird Zusammenstellungen geben, die mächtig reinhauen – bis jemand kommt und etwas Besseres zu bieten hat." Das wird vor allem im Mehrspieler-Modus der Fall sein, an dem sich bis zu acht Spieler über Netzwerk und Internet beteiligen dürfen.

Die Level: Drunter und drüber

Metal Fatigue läuft nur mit 3D-Karte und zeigt das Spiel ausschließlich dreidimensional, ist also genauso zoom- und drehbar wie *Myth*, läßt sich gleichermaßen aus einer isometrischen oder Vogelperspektive spielen und besitzt zu 100 Prozent Polygon-Einheiten. Das ermöglicht den

Hier sehen Sie das Symbol Ihres Unternehmens und die abgelaufene Spielzeit.

Metajoules ist die Energie in Metal Fatigue, die aus Lavaseen oder durch Sonnenkollektoren gewonnen wird.

Die Ressource Manpower zeigt an, wieviele Truppen Sie benötigen, um alle Gebäude und Einheiten zu betreiben.

Mit diesen Schaltern verändern Sie die Anzeige-Modi der Karte.

Da die Kampfroboter so groß und detailliert sind, läßt sich die Ausrüstung und Bewaffnung problemlos erkennen.

Die Karte zeigt das Geschehen generell aus der Vogelperspektive.

Dieses Fenster zeigt zusätzliche Informationen zur ausgewählten Einheit an.

Artillerie und Panzer sind deutlich kleiner als die Roboter, aber nur geschickt zusammengestellte Kombinationen aus allen Einheiten führen zum Erfolg.

Im Bau-Menü wählen Sie das gewünschte Gebäude aus.

Die wuseligen Hover-Crafts sind die Arbeitstiere; sie sammeln wertvolle Trümmer auf und bauen die Gebäude.

In dieser Leiste werden wichtige Mitteilungen angezeigt.

Mit diesen Buttons greifen Sie direkt in die Aktionen der gewählten Einheit ein, die sonst anhand ihrer Künstlichen Intelligenz agieren würde.

Hier bestimmen Sie, wie sich die Einheiten verhalten sollen, wenn sie Gegner erspähen.

Designern, die Kämpfe besonders spektakulär ablaufen zu lassen. Daß die Kampf-Roboter so groß sind, soll nicht nur ihre Kraft unterstreichen, sondern sorgt auch dafür, daß die Schlachten mehr an Prügelspiele wie *Tekken* oder *Virtua Fighter* erinnern. „Da die Kämpfe einige Sekunden dauern, ist eine der entscheidenden Strategien, sofort einen Hover-Truck hinzuschicken, der dann die übrig gebliebenen Teile aufsammelt“, erklärt Stephen Patterson, Producer des Spiels. Durch die detaillierte Grafik sehen Sie übrigens sofort, welche Waffensysteme gegnerische Roboter tragen, und können entsprechende Gegenmaßnahmen ergreifen. Da auch in *Metal Fatigue* der Fog of War Einzug gehalten hat, müssen Sie die entsprechende Gegend natürlich erst einmal aufklären, sonst sehen Sie weniger als Jodie Foster im Showdown von *Das Schweigen der Lämmer*. „Momentan verzichten wir darauf, auf bestimmte Körperteile eines Roboters zu zielen“, sagt Jason, „haupt-sächlich aus Interface-Gründen, das wäre zu fummelig. Sollte das aber wirklich gewünscht werden, werden wir uns vielleicht noch was überlegen.“ Neu ist, daß Sie auf drei verschiedenen Ebenen spielen: Auf der Planetenoberfläche laufen die meisten Kämpfe ab, während sich unterirdisch hervorragend Überraschungsangriffe vorbereiten lassen und sich im Orbit des Planeten um jeden Asteroiden für den Bau von Solaranlagen gezofft wird, was besonders dramatisch ist, da es hier keinen Fog of War gibt. Im subplanetaren Höhlensystem ist es arg unübersichtlich, geradezu klaustrophobisch, was aber mit den entsprechenden Bohrfahrzeugen geändert werden kann. Damit lassen sich auch klammheimlich Wege zur feindlichen Basis anlegen. Außerdem können unter der Erdoberfläche keine Roboter eingesetzt werden, da die Decke zu niedrig ist, weswegen Sie hier die wichtigsten Gebäude bauen sollten, um sie vor Angriffen zu schützen. „Hektisch wird es, wenn der Gegner ebenfalls unterirdisch baut und plötzlich durch eine Wand bricht und seine ganzen Panzer auf Deine Basis zurollen“, grinst Stephen. Zur besseren Übersicht lassen sich Karten aller drei Ebenen gleichzeitig einblenden.



Metal Fatigue läßt sich dank der frei schwenk- und zoombaren Kamera auch aus der Vogelperspektive spielen.

Die KI: Schau'n mer mal

Zur Künstlichen Intelligenz von *Metal Fatigue* liegen bislang nur Absichtserklärungen der Designer vor, aber sie haben eigens dafür Mark Baldwin engagiert, dessen KI-Routinen für die Spiele *Empire* und *Perfect General* in den USA Preise einheimsen konnten. Sie werden auf jeden Fall über drei verschiedene Modi für jede Einheit verfügen. Die Einstellung „Aggressiv“ läßt Ihren Kämpfer alles in Sichtweite so lange angreifen, bis er oder der Gegner erledigt sind, wohingegen „Defensiv“ dafür sorgt, daß Ihre Einheit zwar kämpft, aber nicht ihren Posten verläßt. Für schwache Einheiten eignet sich der Modus „Ausweichen“, damit sie vor allen Gegnern flüchten, die sie erspähen. Außerdem soll der Computergegner anhand der gebauten Einheiten des Spielers seine Taktik ändern können und so für immer wieder neue Manöver sorgen. Viele Feinheiten des Spiels sind noch nicht endgültig festgelegt, sondern werden erst im Verlauf der Entwicklung und nach vielen Testspielen entschieden. Dazu gehören die Stärke der einzelnen Waffensysteme oder die Bauzeit. Sicher ist dagegen, daß *Metal Fatigue* auf vier verschiedenen Planeten spielen wird, deren Oberflächen mit Wüste, Dschungel oder Metallplatten überzogen sind.

Florian Stangl ■



„Die Kämpfe zwischen den Robotern sollen an Prügelspiele wie Tekken erinnern.“ **Stephen Patterson, Produzent**

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Zono/Psygnosis
Beginn	August ´97
Status	Pre-Alpha
Release	Juni ´99

Vergleichbar mit
C&C: Tiberian Sun, Myth



Command & Conquer: Tiberian Sun

Sonnenanbe

Der dritte Teil von Command & Conquer wächst fast ebenso schnell wie Tiberium. Mittlerweile ist Tiberian Sun im gereiften Alpha-Stadium und nimmt endlich klare Formen an. Die große Frage ist immer noch: Kommt C&C 3 noch vor Weihnachten 1998? Wir suchten die Antworten und stöberten dabei weitere brandneue Facts und aktuelle Bilder auf.

Kommt *Tiberian Sun* noch in diesem Jahr? Die Mutter aller Fragen stellten wir sowohl Westwood als auch Electronic Arts, die nach dem Kauf der Kult-Entwickler ein gewichtiges Wörtchen bei der Veröffentlichung des langerwarteten Spiels mitzureden haben. Ohne zuviel vorwegnehmen zu wollen: Der dritte Teil der *Command & Conquer*-Erfolgsserie hat sich seit unserem letzten Besuch kräftig verändert; viele Details sind endlich im Spiel, die Künstliche Intelligenz hat ihre Arbeit aufgenommen und die Einheiten sind größtenteils in ihre endgültige Form gebracht. Da einige Missionen endlich spielbar sind, können wir Ihnen etliche heiße Neuigkeiten zur Spielbarkeit von *Tiberian Sun* verraten.

Physik und ihre Folgen

Die Grafik-Engine war trotz ihres neuen, detaillierteren 3D-Looks das kleinste Problem bei der Entwicklung des *Alarmstufe Rot*-Nachfolgers. Seit einigen Monaten schon läuft die Optik butterweich, wuseln die Voxel-Einheiten über Stock und Stein und sind die allermeisten Details in den Karten enthalten. Nur hier und da wird noch ausgebessert, wenn eine Einheit kurzfristig einen neuen Look erhält oder sogar komplett neu gestaltet wird, wie bei einigen Soldaten geschehen. Gewichtiger sind da aber die subtilen Ände-

t e r

rungen, etwa die Umstellung des kompletten Spiels von vorgeschriebenen Ereignissen auf eine komplexe Physik-Engine. Während bei den Vorgängern ein Mammut-Schuß auf einen Soldaten innerhalb eines per Zufallsgenerator ausgeloteten Rahmens gewisse Auswirkungen hatte, basiert *Tiberian Sun* tatsächlich auf mehreren physikalischen Variablen wie Gewicht, Entflammbarkeit des Materials und Höhe. Anhand dieser berechnet das Programm bei jedem Schuß nicht nur die Flugbahn des Geschosses, sondern auch die Umstände des Einschlags im Ziel und die weiteren Konsequenzen. Während das Sprengen von Ölfässern in *Alarmstufe Rot* stets auf die selbe Weise ablief, kann dies in *Tiberian Sun* überraschende Auswirkungen haben, die in Echtzeit berechnet werden. Stehen die Fässer nahe an einem Wald, kann ein brennendes Schrapnell diesen auch in Brand setzen. Sogar der Einfluß des Windes muß vom Spieler mit einkalkuliert werden, da dadurch beeinflußt wird, in welche Richtung Giftgas entschwebt oder ein Waldbrand seinen Lauf nehmen kann. Sie müssen jedoch kein Physiker sein, um diese Effekte vorauszuberechnen, wie Producer Brett Sperry erklärt: „Der Spieler soll nach zwei oder drei Minuten alle Effekte einschätzen können. Schwieriger ist es, das im Kampf unter Kontrolle zu bringen."



Das Tiberium im dritten Teil von Command & Conquer dient nicht nur als Rohstoff, sondern ist dank seiner Mutation als Waffe von verheerender Sprengkraft nutzbar.

Dieser Tunnelpanzer, der sich gerade aus dem Boden gräbt, wurde rechtzeitig entdeckt und von Soldaten unter Beschuß genommen. Die Verteidigung einer Basis wird schwieriger.

Die Tore können von unsichtbaren NOD-Panzern zwar kurz vor dem Schließen überwunden werden, doch sind GDI-Basen auf diesem Weg deutlich schwerer zu erobern als früher.

Das wird brenzlig: Gleich drei NOD-Tunnelpanzer dringen in die Basis ein und setzen die mitgeführten Einheiten aus. Jetzt muß schnell gehandelt werden, sonst ist die Basis verloren.

Das Gedächtnis des Computers

Da Westwood schon bei den Spielmechaniken auf die Verwendung von Scripts, also vorher vom Programmierer festgelegten Abläufen, verzichtet hat, funktioniert auch die Künstliche Intelligenz im Spiel anders. Wie wir Ihnen bereits in unserem ersten Special zu *Tiberian Sun* ankündigten, setzt Westwood diesmal auf problemlösende Algorithmen, die vor allem die Aktionen des Spielers analysierten. Durch ständige Abfragen während einer Partie legt die KI eine Datenbank an, in der sie markante Punkte in Ihrer Strategie speichert. Wenn Sie also bevorzugt mit Orcas die Basis des Computers angreifen, wird das vielleicht in einer Mission Erfolg haben, aber in der nachfolgenden wird der Rechner die entsprechenden Gegenmaßnahmen ergreifen und Sie müssen sich etwas Neues ausdenken. Diese Datenbank wird übrigens nicht nur von einer Mission zur nächsten ausgewertet, sondern während der gesamten Kampagne, so daß Sie mit jedem Level aufs Neue und stetig stärker gefordert werden. Es gibt nur eine Möglichkeit, die Künstliche Intelligenz auszutricksen: „Der Spieler muß nur einen Freund an den Rechner lassen, so daß die KI auf



Dank des 3D-Geländes besitzen höher gelegene Einheiten einen Vorteil. Nur mit einer sehr ausgefeilten Taktik lassen sich solche Stellungen erfolgreich ausheben.



Nachdem die NOD die Brücke gesprengt haben, kommt den GDI-Truppen kein Nachschub zu Hilfe, außerdem ist der einzige Fluchtweg abgeschnitten.



einmal mit Daten konfrontiert wird, die ihren bisherigen Auswirkungen widersprechen", gibt Lead Designer Erik Yeo zu. Eine weitere Änderung ist die Spielgeschwindigkeit, die deutlich reduziert wurde. Der Spieler hat dadurch mehr Zeit, sich für die Lösung der Missionsziele vorzubereiten und dadurch sollen unnötige Verluste vermieden werden. Schließlich ist jede erfolgreiche Einheit ein potentieller Veteran mit besonderen Fähigkeiten, so daß Sie kein Interesse an hirnlosen Materialschlachten haben dürften, denn in späteren Levels brauchen Sie jeden Einzelnen so dringend wie die Maus zum Steuern. Zusätzlich wird Westwood in den Videos zu den jeweiligen Missionen kleine Hinweise liefern, welche Waffensysteme Sie brauchen, um den Level zu knacken. Dadurch sollen sowohl die Tank Rushes als auch der immer wieder gleiche Mix bestimmter Einheiten vermieden werden.



Das 3D-Terrain ermöglicht neue Strategien und erfordert vor allem eine geschickte Mischung der Einheiten.

Bürger und Milizen

Im Gegensatz zu manch anderem Echtzeit-Strategie-Spiel hat Westwood die Zahl der Einheiten überschaubar gering gehalten und verwendet auch nur drei verschiedene Reichweiten der Waffensysteme, damit Sie vor allem spielen können und nicht ständig mit dem Rechenschieber kalkulieren müssen. Neben den Waffen mit kurzer Reichweite wie die MGs der Soldaten gibt es wieder eine Reihe von Fahrzeugen, die über eine größere Distanz effektiv sind. Dazu gehörten die Ultraschall-Waffe der Disruptors oder der Raketenwerfer. Schließlich gibt es noch zwei Systeme mit unbegrenzter Reichweite: Die GDI ballern mit der schon bekannten Ionenkanone um sich, während die NOD-Fraktion eine Rakete mit zehn Sprengköpfen losjagt, die voller Tiberium sind, das neuerdings den selben Effekt wie angereichtertes Uran besitzt. Natürlich gibt es auch subtilere Methoden der modernen Kriegsführung: Ein Spion im gegnerischen Kommunikationszentrum zeigt Ihnen alle Teile der Karte, die Ihr Kontrahent sieht, sitzt er dagegen in der Waffenfabrik, haben Sie Zugriff auf die Baupläne der anderen Seite. Sowohl für angenehme als auch für unliebsame Überraschungen können künftig die Zivilisten sorgen, die bislang entweder Kanonenfutter oder reine Zier waren. Beschützt man sie, dann revanchieren sie sich mit Meldungen über Pläne des Gegners, was als kurzer Videoclip gezeigt wird, der anstatt der Übersichtskarte in die Menüleiste eingeblendet wird. Zusätzlich haben sogenannte Kommandos Einzug ins Spiel gehalten, die immer denjenigen Spieler unterstützen, der Ihnen zuerst das Objekt bringt, das sie gerade suchen. Sie können furchtbare Gegner, aber auch wertvolle Verbündete sein, denn sie können als einzige Fahrzeuge stehlen und sind aufgrund ihres neutralen Status' in der Lage, als trojanisches Pferd die Basis des Gegners zu infiltrieren. Abschließend noch eine Neuigkeit zum Basisbau: Bislang mußten Sie sich ja beim Upgraden eines Gebäudes an die von Westwood vorgegebene Reihenfolge halten, was mit *Tiberian Sun* der Vergangenheit angehört. Dank der Upgrade-Slots, die wie große Teller um das Gebäude befestigt sind, dürfen Sie einfach nach Belieben die gewünschte Erweiterung bauen oder auch austauschen, wenn Sie merken, daß es die falsche war. Um auf die eingangs gestellte Frage zurückzukommen: *Tiberian Sun* erscheint entweder im Dezember oder spätestens im Januar, wenn man den Aussagen von Eletronic Arts Glauben schenken darf. Westwood selbst nennt nur das vierte Quartal 1998, möchte aber nicht erklären, ob es sich um das des Kalenderjahrs handelt oder um das des Finanzjahres, das erst am 31. März 1999 endet...

„Der Spieler soll nach zwei oder drei Minuten alle Effekte einschätzen können." **Brett Sperry, Producer**

Florian Stangl ■



Die grafische Präsentation läßt kaum Wünsche offen: Riesige Explosionen und die schöne Darstellung der Landschaft lassen viele Konkurrenten alt aussehen.

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Westwood
Beginn	Januar ´98
Status	Alpha
Release	Januar ´99

Vergleichbar mit
Command & Conquer, Myth



Myth 2

Ritter-Parade

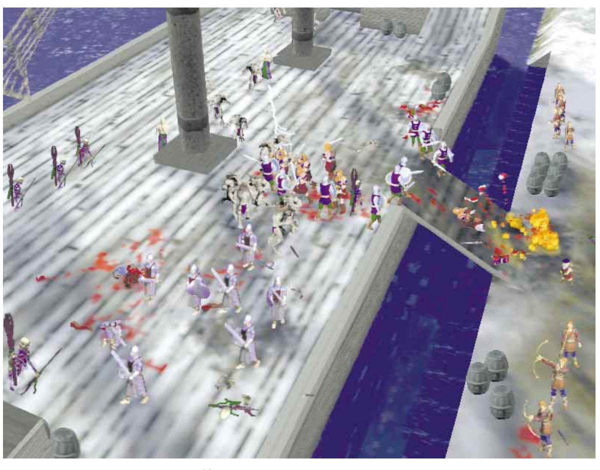
Mittelalterliche Echtzeit-Strategie, die zweite. Es ist wieder Zeit, das Ti-Äitsch zu trainieren, um Myth und Myst sprachlich auseinanderzuhalten. Wackere Recken im Kampf gegen die kleinen Unzulänglichkeiten des ersten Teils – so sehen sich die Designer.

Es war eben nicht einfach *WarCraft 3D.* Ohne Basisbau und Kämpferhorden mußte man sich für die Truppen in *Myth* letztes Jahr ganz neue Taktiken einfallen lassen. Wer seine Mannschaft nicht richtig formieren konnte, war bald verloren. Deshalb wurde diese Möglichkeit jetzt verfeinert. Die einzelnen Krieger schließen sich auch dann immer wieder zu einem Verband zusammen, wenn dieser durch ein Gefecht kurz aufgehoben war, lassen sich jetzt als ganze Formation drehen und blockieren sich nicht mehr so oft gegenseitig. Außerdem haben die eigenen Einheiten kapiert, daß sie sich nicht ständig gegenseitig abknallen sollen. Das ist zwar prinzipiell noch möglich, aber die Kerlchen versuchen nun, dies tunlichst zu vermeiden.

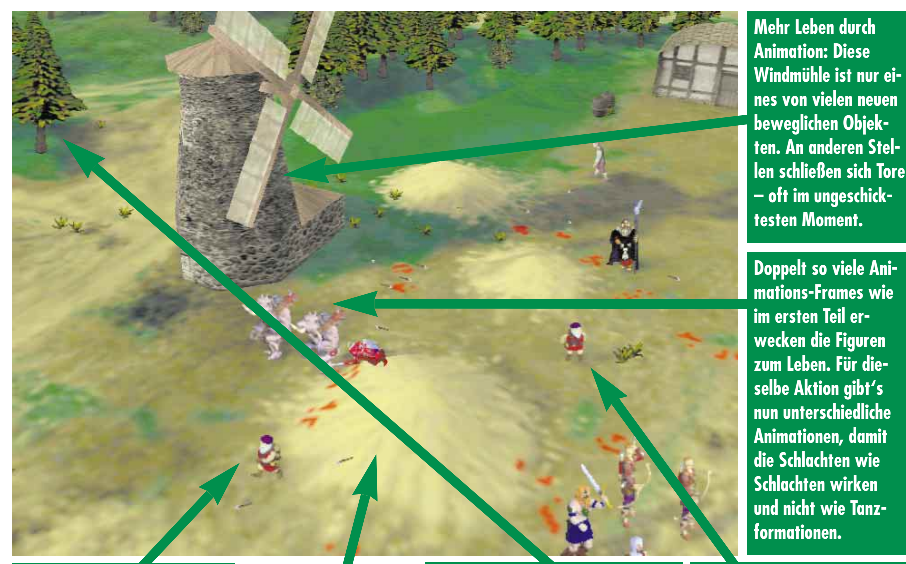
Die Bedienung wurde einem Interface-Lifting unterzogen. Zum Drehen der Karte muß man nicht mehr an den Tasten herumfummeln, mit dem Mauszeiger an den Bildschirmrand zu gehen erfüllt denselben Zweck. Wenn der Pointer über eine Figur bewegt wird, erscheint ein Statusbalken mit deren Fitneß und Magiepunkten, am unteren Rand ist eine Steuerleiste neu installiert, damit die wichtigsten Funktionen schnell zugänglich sind. Auf der Karte können jederzeit Wegpunkte gesetzt werden. Und wenn es ganz dick kommt, dürfen Sie mit einem einzigen Tastendruck die Spielgeschwindigkeit halbieren.

Daß die Grafik auf den neuesten Stand gebracht wird, gehört zum guten Ton bei einem Nachfolger. Inzwischen kann die Engine farbige Lichtquellen darstellen, in den Wäldern wurden Tiere ausgesetzt, die Animation der Einheiten wurde verbessert und bewegliche Objekte spielen für die taktische Planung eine Rolle. Weitere grafische Änderungen haben wir anhand der Screenshots aufgezeigt. Der eben erwähnte gute Ton soll nun übrigens zum einen aus 3D-Sound-Effekten bestehen, an denen man sich im Spiel orientieren kann, zum anderen aus Musik, die sich dem Spielgeschehen anpaßt – wie in einem guten Hollywood-Film: nicht aufdringlich, sondern eingepaßt. Auch im zweiten Durchgang gilt es natürlich wieder, gegen einen höchst aggressiven Bösewicht anzutreten, den Soulblighter. Nach sechzig Jahren Frieden schlägt er, einer der wenigen überlebenden Fallen des Lords, zu. Was weiter passiert, wird Ihnen auch diesmal wieder in Cut-Scenes nähergebracht, die aber etwas düsterer sein und daher dem Spielcharakter eher entsprechen werden als im ersten Teil. Die Missionen führen diesmal auch auf Schiffe und ins Innere von Räumen, wo man schon wegen des engen Raums andere Taktiken benötigt als auf grün-roten Feldern. Es kann auch vorkommen, daß sich mitten im Einsatz dessen Ziel ändert. Diesmal wird Ihnen aber zu jeder Zeit deutlich gesagt, was Sie zu tun haben.

Andreas Lober ■



Bei Myth 2 können auch Schiffe geentert werden. Obwohl es sich um eine tolle Idee handelt, wurde dieses Feature bislang noch von keinem Strategie-Spiel aufgegriffen.



Mehr Leben durch Animation: Diese Windmühle ist nur eines von vielen neuen beweglichen Objekten. An anderen Stellen schließen sich Tore – oft im ungeschicktesten Moment.

Doppelt so viele Animations-Frames wie im ersten Teil erwecken die Figuren zum Leben. Für dieselbe Aktion gibt's nun unterschiedliche Animationen, damit die Schlachten wie Schlachten wirken und nicht wie Tanzformationen.

Unter den neuen Waffen sind auch brennende Pfeile. Jeder Bogenschütze hat einen davon. Wenn so ein Brand entsteht, weichen die Einheiten aus.

Die Landschafts-Grafiken sind noch immer stark weichgezeichnet, aber die Welten wurden nun feiner modelliert.

Wäre das nicht eine schöne Fackel? Die Engine ermöglicht es theoretisch, jedes Objekt zu zerstören. Im fertigen Spiel wird dies aber nur bei bestimmten Sachen möglich sein.

Die Sprengkraft der Zwerge wurde etwas gedrosselt. Nur Myth-Veteranen können abschätzen, wieviel Frust einem dadurch erspart bleibt...



Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Bungie
Beginn	November ´97
Status	Beta
Release	Dezember ´98

Vergleichbar mit

Myth



Turok 2 – Seeds Of Evil

High-Tech-Indianer

Der Siegeszug von 3D-Beschleunigerkarten hat dazu geführt, daß das Genre der Action-Shooter zur Zeit neuen Auftrieb erfährt. In den nächsten Monaten werden eine ganze Reihe von interessanten Action-Highlights erscheinen. Ob Half-Life, Trespasser oder Heretic 2: Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus – und auch ein gewisser Turok meldet sich mit der Fortsetzung seiner letztjährigen Abenteuer zurück.

Als Ende 1997 der erste Teil des Indianer-Spektakels als PC-Version veröffentlicht wurde, waren die Reaktionen außerordentlich euphorisch. Mit einer *PC Games*-Wertung von 93% im Grafikbereich setzte sich *Turok* zumindest in technischer Hinsicht an die Spitze der damaligen Genrevertreter. Mittlerweile hat GT Interactive mit *Unreal* diesen Platz zwar übernommen; *Turok 2* hätte aber durchaus das Zeug dazu, erneut Maßstäbe im Genre zu setzen.

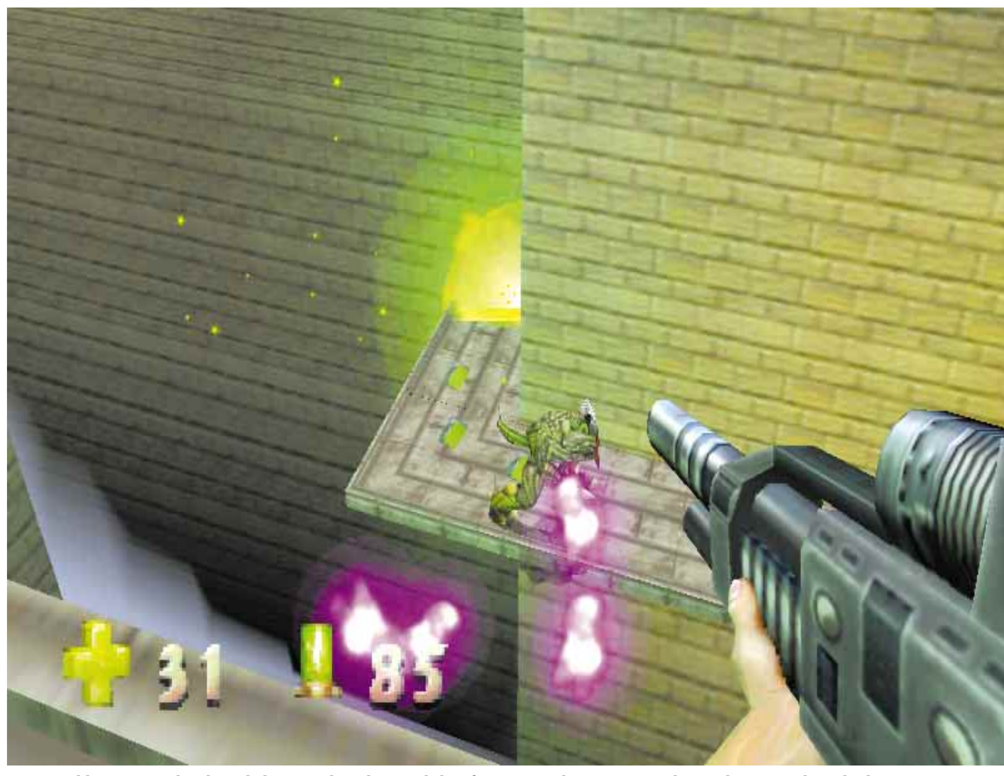
Fortsetzungsroman

Die Geschichte von *Turok 2* setzt fast exakt an dem Punkt ein, an dem der erste Teil endete. Nachdem der Indianer im Vorgänger die ultimative Waffe, den sogenannten Chronosceptor, zusammengesetzt hatte, um damit seinen Endgegner und Erzfeind niederzumachen, erkannte er die Macht, die von diesem ausging. Damit das technische Wunderwerk nicht in falsche Hände geriet, warf er es in einen Vulkan. Hier beginnt nun die Fortsetzung der Geschichte. Ohne es zu ahnen, löst der Indianerhäuptling mit der Vernichtung des Chronosceptors eine Kettenreaktion aus, an deren Ende die Wiedererweckung eines außerirdischen Bösewichts steht. Der Unhold hört auf den Namen Primagen und hat die letzten Jahrhunderte im Tiefschlaf – gefangen in einem Raumschiff unter der Erdoberfläche – verbracht. Jetzt hat er offensichtlich ausgeschlafen und versucht alles, um schnellstmöglich aus seiner unterirdischen Behausung auszubrechen. Sein Ziel ist es, nach der Flucht die Erde zu unterjochen und Leid und Elend über die Menschen zu bringen. Aus seiner Kommandozentrale heraus kann er hierzu ganze Horden verbündeter Monster befehligen, die daraufhin Angst und Schrecken im Land verbreiten. Turoks Aufgabe ist es natürlich, wieder Ordnung in das ausbrechende Chaos zu bringen. Auf den Punkt gebracht heißt das: die alte Geschichte von Gut gegen Böse in der hunderttausendsten Neuauflage. Sicherlich nicht gerade die originellste Hintergrundidee; Atmosphäre, Grafik und Gameplay des Spiels gleichen dies aber wieder aus. Zu Beginn jeder Mission trifft man in kurzen

Cut-Scenes auf Adon, eine außerirdische Gottheit, die als neuer Charakter in der *Turok*-Welt auftaucht. Die Dame erklärt die jeweiligen Missionsziele, gibt Tips und Hinweise zum Spielverlauf und ist zusätzlich in der Lage, nach einem erfolgreich abgeschlossenem Level Turoks angeschlagene Gesundheit wieder zu maximieren.

Flammenmeer

Das Spiel beginnt in einem zerbombt wirkenden, verlassenen Hafengebiet. Offensichtlich haben die Schergen des Primagen hier schon ganze Arbeit geleistet. Überall lodern Flammen, Fässer explodieren, die gesamte Gegend macht einen total verwüsteten Eindruck. Durch Zufall wird ein Durchgang in einer Wand freigesprengt, durch den der Spieler schlüpfen kann, um seine Odyssee zu beginnen. Schon nach den ersten Minuten wird klar, daß *Turok 2 – Seeds Of Evil* mehr ist als nur die uninspirierte Neuauflage eines erfolgreichen Kassenschlagers. Die Atmosphäre des Spiels ist sehr viel düsterer und bedrohlicher ausgefallen; Grafik, Effekte und Animationen haben – im Vergleich zum ohnehin schon guten Vorgänger – qualitativ nochmals einen Riesenschritt nach vorne gemacht. Nebel wird jetzt nur noch eingesetzt, um die Landschaften stimmungsvoller darzustellen, und nicht mehr, um technische Schwächen im Bildaufbau zu übertünchen. Auch die Texturen der einzelnen Terrains und Wasseroberflächen sind sehr gelungen. Besonders hervorzuheben sind allerdings die Lichteffekte. Die an zahlreichen Stellen aufflackernden Feuer und die vielen Explosionen wirken sehr realistisch; zusätzlich wurde fast jede Waffe mit einem sehenswerten Special-Effect ausgestattet. Die Plasmakanone beispielsweise sendet einen leuchtend grünen Strahl aus, der sich problemlos durch jegliche organische Materie brennen kann. Der Shredder dagegen verschießt blaue Laserblitze, die an den Wänden abprallen und noch eine Weile wild durch die Luft jagen. Mit dem futuristischen Tek-Bogen schließlich lassen sich die Feinde vortrefflich auch aus weiter Ent-



Das Leveldesign ist sehr abwechslungsreich und ermöglicht oft Auseinandersetzungen über mehrere Stockwerke hinweg.



So nahe sollte man einen Saurier besser nicht an sich heran lassen. Die meisten Monster sind Nahkampf-Spezialisten.



Der letzte Level erinnert mit seinem futuristischen Look an klassische Sci-Fi-Shooter.



Mit dem Flammenwerfer lassen sich die reinsten Feuerwerke veranstalten.





Die Plasmakanone verschießt giftgrüne Strahlen, die jeden Gegner sofort ausschalten. Leider ist Munition für diese Allround-Waffe sehr spärlich in den Levels verteilt.



In jeder Spielwelt hält der Primagen mehrere Kinder in Käfigen gefangen. Diese zu befreien ist eine der Teilaufgaben, die von Turok bewältigt werden müssen.

fernung treffen: Die Pfeile bohren sich in den Widersacher und explodieren nach kurzer Zeit. Besonders das große Arsenal an Waffen sorgt dafür, daß *Turok 2* sich optisch zu einer wahren Lichtorgie entwickelt.

Kleine Monsterkunde

Auch bei den Feinden des tapferen Indianers hat sich einiges getan – die Dinosaurier aus dem ersten Teil sind weitgehend verschwunden. Lediglich in den ersten zwei bis drei Spielabschnitten hat man es noch mit den bekannten Riesenechsen zu tun; später werden diese mehr und mehr durch seltsam anmutende Saurier-Mutationen und die Handlanger des Primagen ersetzt. Diese ähneln einer Mischung aus prähistorischen Reptilien und außerirdischen Lebensformen. Die Animationen dieser Untiere sind nahezu perfekt ausgefallen; alle Gegner bewegen sich flüssig und überzeugend realistisch. Trifft man beispielsweise während einer Auseinandersetzung ein Alien am Arm, so hält es sich das verletzte Körperteil, macht auch einen kurzen Moment lang einen geschwächten Eindruck, wankt aber trotzdem weiter auf den Spieler zu. Auch die KI der außerirdischen Feinde ist deutlich besser und komplexer ausgefallen als die der Dinos aus dem Erstling: Von den insgesamt rund 30 Monsterarten, mit denen man es während des Spieles zu tun bekommt, verfügt fast jede über eigene Angriffs- und Verteidigungstechniken. Einige der Aliens weichen Attacken gezielt aus, andere suchen Deckung hinter Kisten und Fässern und greifen den Spieler von dort aus mit Wurfgeschossen an. Die kleinen und extrem wendigen Mini-Raptoren umzingeln Turok und versuchen, ihn von hinten oder aus dem toten Winkel heraus zu attackieren; wieder andere Gegner ziehen sich zurück, wenn sie verletzt werden, um Verstärkung zu holen. Man kämpft also gegen ausgesprochen clevere Feinde, die noch dazu verwirrend schnell agieren. Viele sind sowohl in der direkten Auseinandersetzung als auch in der Verfolgung deutlich schneller als Turok selbst, was in Situationen, in denen man von mehreren Seiten gleichzeitig angegriffen wird, zu einem ausgesprochen hektischen Gameplay führt. Zumindest in diesem Punkt braucht das Spiel den Vergleich mit *Unreal* nicht zu scheuen.

Größer, schneller, besser

Auch das Leveldesign ist ähnlich umfangreich ausgefallen. Acht ganze Welten gilt es zu durchqueren, bevor man schließlich dem Oberbösewicht Primagen gegenübersteht, was dem fast achtfachen Umfang des ersten Teils entspricht. Löblicherweise sind die einzelnen Levels hierbei



Turok 2 geizt nicht mit Effekten. Besonders die farbigen und transparenten Lichteffekte der verschiedenen Laser sind sehenswert.

Die KI der Gegner ist sehr hoch. Dieses Monster scheint das Geschehen zu beobachten und sucht Deckung in einer entlegenen Ecke.

Dem Spieler steht ein ganzes Arsenal von Waffen zur Verfügung, die sehr unterschiedliche Wirkungen haben und teilweise nur gegen bestimmte Gegnern einsetzbar sind.



Die Waffen



sehr viel unterschiedlicher und abwechslungsreicher ausgefallen. Während der Beginn des Abenteuers noch sehr an das Ambiente des Vorgängers erinnert, spielt das Finale in einer sehr fremdartig anmutenden Science-Fiction-Welt, die eher an die Atmosphäre eines *Klingon Honor Guard* angelehnt ist. Das Design der riesigen Spiel-Levels orientiert sich ebenfalls an der Qualität von *Unreal* oder auch *Tomb Raider 2*; die Umgebungen sind einfallsreich gestaltet und bieten sehr viel Abwechslung. Langwierige Hetzjagden durch gleichförmige Tunnelsysteme wird es kaum geben. Stattdessen spielt sich ein Teil des Spektakels unter freiem Himmel oder in großen, weitläufigen Gebäuden ab. Der Spielverlauf ist dennoch sehr linear angelegt – ähnlich wie in den erwähnten Genre-Referenzen gaukeln die weiten, freien Außenterrains dem Spieler eine gewisse Bewegungs- und Handlungsfreiheit vor. Letztendlich gilt es dann aber natürlich doch, bestimmte Schalter umzulegen, Munition aufzusammeln und das jeweils nächste Missionsziel zu erreichen. Auch im Mehrspieler-Modus wird nicht viel Neues, dafür aber Bewährtes in sehr guter Qualität geboten: Sowohl über ein lokales Netzwerk als auch durch eine TCP/IP-Verbindung werden bis zu 16 Spieler gegeneinander antreten können. Der traditionelle Deathmatch-Modus ist mittlerweile bei jedem Spiel fast schon Ehrensache, zusätzlich wird es aber noch eine (interessanter klingende) Variante geben: Beim sogenannten Frag-Tag versucht einer der Spieler, unbewaffnet ein bestimmtes Ziel zu erreichen, während die anderen Teilnehmer mit allen Mitteln versuchen, ihn zu fangen.


Auch unter Wasser muß man gelegentlich Kämpfe ausfechten oder nach Durchgängen suchen.


Die Gegner sind glaubhaft animiert und verhalten sich im Kampf bemerkenswert intelligent.

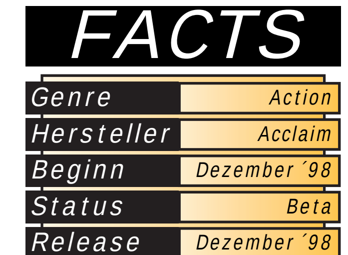

Hier erinnern die Gegner noch vage an die Saurier aus dem ersten Teil. In den späteren Levels hat man es aber mehr mit Mutanten und Außerirdischen zu tun.


Im Gegensatz zum Vorgänger wird in Turok 2 Nebel nur noch als Stilmittel verwendet, das die Atmosphäre steigern soll.

Thronfolger?

Nach einer relativ langen Durststrecke scheint es endlich wieder Hoffnung für Fans schneller, grafisch anspruchsvoller Action-Shooter zu geben. Mit *Trespasser*, *Half-Life* und *Turok 2* stehen gleich drei potentielle 3D-Hits ins Haus; die Luft an der Spitze wird für *Unreal* dünn werden. Rein optisch machte das Indianer-Epos bisher den besten Eindruck, aber zumindest *Half-Life* steht ebenfalls kurz vor der Veröffentlichung. Es bleibt abzuwarten, ob GT Interactives Meisterwerk sich bei dieser Menge qualitativ hochwertiger Produkte noch an der Spitze halten wird oder ob der Dinosaurier-Jäger Turok der Science-Fiction-Saga um Nali und Skaarj die Krone abjagen kann.

Andreas Sauerland ■



Gangsters – Organisiertes Verbrechen

Bandenwerbung

Möchten Sie eine ganze Stadt in Angst und Schrecken versetzen? Durch Bestechung und Erpressung Ihre Macht vergrößern? Und sich mit illegalen Geschäften eine goldene Nase verdienen? Genau dies verspricht Eidos mit dem ausgefallenen Strategie-Spiel Gangsters.

In separaten Fenstern können einzelne Personen oder Gebäude im Auge behalten werden. Der Bildausschnitt bewegt sich flüssig mit dem Beobachtungsobjekt mit.



Eine in mehreren Stufen zoombare Übersichtskarte erlaubt das schnelle Springen zu den Einsatzorten.

Die Uhr dreht sich schneller als erwünscht: Am Tagesende ist erst einmal Schluß mit der Echtzeit-Phase.

In der Stadt New Temperance, die nicht ganz zufällig dem Chicago der zwanziger Jahre ähnelt, ringen drei Gangsterbanden um die Macht. In einer Welt der Arbeitslosigkeit und des Alkoholverbots blühen die Geschäfte der Ganoven, doch im Laufe der Zeit wird die Stadt für sie zu eng. Schießereien zwischen Mitgliedern verfeindeter Gangs sind keine Seltenheit, Ladenbesitzer wechseln ihren „Beschützer" und selbst die Polizei mischt sich in die Geschäfte ein. In dieser Situation kommt törichterweise ein vierter Gangsterboß auf die Idee, sich in New Temperance niederzulassen. Sie haben richtig geraten: Dieser Pate sind Sie. In Eidos' Strategie-Spiel werden Sie die Aufgabe haben, aus einem frisch gegründeten Mafia-Clan ein florierendes Unternehmen zu formen. Dabei verlangt das Programm genau das von Ihnen, was die schwarz-weißen Gangsterfilme der 50er Jahre so erfolgreich machte: Morden, Bestechen, Erpressen. Entwickelt wird das Strategie-Spiel von Hothouse, einem jungen Unternehmen aus Bristol. Die englischen Programmierer konnten bereits vor etlichen Monaten eine spielbare Alphaversion vorweisen, der konkrete Veröffentlichungs-Termin steht jedoch noch in den Sternen. Der Grund dafür liegt keineswegs in einer fehlerhaften Programmierung, die so manch anderes Spiel um Monate verzögert hat. Die Schwierigkeiten bei *Gangsters* liegen vielmehr in der ungeheuren Komplexität. New Temperance besteht aus 1.000 Häuserblocks, 2.000 Geschäftsinhabern, 2.000 zivilen Einwohnern, 400 Gangstern, 250 Polizisten und 100 FBI-Angehörigen. Jede der knapp 5.000 Personen hat individuelle Aufgaben und steht mit ihren Mitmenschen in einer Wechselbeziehung. Die zahllosen Zusammenhänge so auszubalancieren, daß ein spielbares und stabiles Gesamtsystem entsteht, ist die schwierigste Aufgabe der Programmierer.

Personal-Management

Auf den ersten Blick könnte man *Gangsters* für eine moderne Variante von Neos Strategie-Spiel *Der Clou* halten. In beiden Programmen geht den tatsächlichen Einsätzen eine Planungsphase voran, in der der Grundstein des Erfolgs gelegt wird. Die Möglichkeiten, auf seine Mannschaft und die ökonomische Umwelt Einfluß zu nehmen, gehen jedoch weit über das hinaus, was der mittlerweile vier Jahre alte Klassiker bieten konnte. Um mehrere Einsätze zur gleichen Zeit ausführen zu können oder ein besonders aufwendiges Problem elegant zu lösen, müssen mehrere Teams zusammengestellt werden. Dies sollte mit Umsicht geschehen, da jeder einzelne Gangster eine Vielzahl von Eigenschaften besitzt. So hat er seinen „Preis", Begabungen im Umgang mit diversen Waffen, eine mehr oder weniger hohe Intelligenz, einen Ruf, Loyalität gegenüber verschiedenen Parteien und vieles mehr. Das gelungene Zusammenstellen der Teams wird nur ein winziges Detail in dem Spiel sein, das spätestens im Früh-



Bereits das Bewaffnen der Gangmitglieder ist eine Wissenschaft für sich. Nicht jeder Gangster kann mit den diversen Waffen gleich gut umgehen.

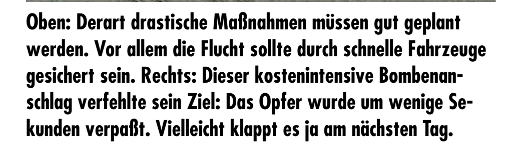


„Nur" 5.000 Einwohner verteilen sich auf 1.000 Häuserblocks, dennoch sind die Straßen meist dicht mit Fußgängern und Autofahrern bevölkert.





Um echte Macht zu erlangen, muß der Spieler in die Wahlkampagnen eingreifen.



Oben: Derart drastische Maßnahmen müssen gut geplant werden. Vor allem die Flucht sollte durch schnelle Fahrzeuge gesichert sein. Rechts: Dieser kostenintensive Bombenanschlag verfehlte sein Ziel: Das Opfer wurde um wenige Sekunden verpaßt. Vielleicht klappt es ja am nächsten Tag.

jahr nächsten Jahres erscheinen soll. Auch die beste Mannschaft kann ihre Stärke schließlich nicht unter Beweis stellen, wenn sie keine entsprechenden Aufträge bekommt. Also muß man einen Dienstplan zusammenstellen, in dem jeder einzelne Weg und jede noch so unwichtige Tätigkeit festgelegt ist.
Sobald man mit der Planung zufrieden ist, wird in den Echtzeit-Teil des Spiels gewechselt. Im Idealfall wird der Spieler seinen Gangstern dabei zusehen, wie sie Schutzgelder einfordern und die Spielbanken verfeindeter Organisationen überfallen. Dank beliebig vieler, frei positionierbarer Fenster kann man das Stadtgebiet und die einzelnen Gangmitglieder stets im Auge behalten und auf unvorhergesehene Ereignisse reagieren. Die gegnerischen Gangs, die Polizei und das FBI sehen dem Treiben schließlich nicht untätig zu. Sollte man beispielsweise vergessen haben, das Hauptquartier eines Gangsterbosses mit einem Schlägertrupp zu „bewachen", schickt er garantiert eigene Leute an den Schauplatz des Verbrechens. In einem solchen Fall kann man direkt in das Geschehen eingreifen. Wie in einem Echtzeit-Strategie-Spiel lassen sich den einzelnen Gangstern Befehle erteilen und auch scheinbar verfahrene Situationen noch retten. Der Dienstplan gerät bei solchen Aktionen natürlich völlig durcheinander, was einen erhöhten Planungsbedarf für den nächsten Tag zur Folge hat. *Gangsters* wird zahlreiche Möglichkeiten bieten, die Anzahl solcher Vorfälle zu minimieren. Allianzen mit anderen Gangs, Bestechung der Polizei und der Stadtverwaltung sowie Einflußnahme auf politische Wahlen stehen auf der Liste der Programmierer. Sollte die Polizei dennoch Verhaftungen durchführen, sind die Männer noch nicht verloren: Zeugen, Jurymitglieder und Richter haben schließlich eine Wohnadresse und sind keineswegs unverwundbar...
Das ist nur die eine Seite der Medaille. Verbrechen zahlt sich in *Gangsters* zwar aus, macht aber dennoch unsympathisch. Wer sich irgendwann selbst in ein hohes politisches Amt wählen lassen will, benötigt Rückhalt in der Bevölkerung. Und der ist nur durch gute, Publicity-trächtige Taten zu gewinnen. Also muß man sein schwer ergaunertes Geld für wohltätige Zwecke spenden, der Polizei unter die Arme greifen und sogar seriöse Geschäfte führen.

Zu viel Spiel?

Gangsters ist eine Kombination aus mehreren Genres, die sich bestenfalls unter dem Begriff Strategie zusammenfassen lassen. Die Planungsphase ist bei richtiger Anwendung so aufwendig wie ein Schachspiel, das Verwalten der Finanzen und der Geschäfte entspricht hingegen einer hinlänglich komplexen Wirtschaftssimulation. Durch die verschiedenen Teams und ihre Mitglieder erhält *Gangsters* sogar Rollenspiel-Charakter und die Durchführungsphase ist eindeutig dem Echtzeit-Strategie-Bereich zuzuordnen. Die Vielschichtigkeit des Programms soll aber nicht dem Spielspaß schaden, daher hat Hothouse eine aufwendige Programm-Oberfläche entworfen. Die zahlreichen Registerkarten, Fenster und Menüs drohen auf den ersten Blick den Spieler zu erschlagen. Nach Aussage von Martin Carr, dem Director der Firma, wird man sich aber innerhalb weniger Stunden zurechtfinden können. Auch das Tutorial wird dafür sorgen, daß sich der Spieler mit der ungewohnten Genre-Mischung anfreundet. Wenn *Gangsters* in der endgültigen Fassung all das einhalten kann, was die spielbaren Alpha-Versionen und die Programmierer bislang versprechen, dürfen sich die in letzter Zeit arg belasteten Strategie-Spieler auf einen echten Hit freuen.

Harald Wagner ■

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Eidos
Beginn	Januar ´98
Status	Alpha
Release	Dezember ´98

Vergleichbar mit

Der Clou, Syndicate



Wargasm

Panzer-Sex

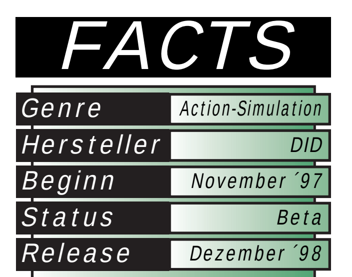
Mit brandneuer Grafik-Engine und uralter Story werkeln die Entwickler bei DID an der ultimativen Action-Simulation. Inwiefern sich das Spiel mit dem Überflieger Incoming messen läßt, bleibt aber noch abzuwarten. Und dies kann unter Umständen noch einige Monate dauern, denn wieder wurde der Veröffentlichungstermin ein gutes Stück nach vorne verschoben.

Über die Story braucht man keine großen Worte zu verlieren, denn dies ist nicht *Rainbow Six,* sondern eine knallharte Action-Simulation. Sie müssen sich als Kommandant einer Einheit Elitekämpfer gegen eine Unzahl böser Maschinen zur Wehr setzen. Dabei dürfen Sie in sieben großen Kampagnen ebensoviele Kontinente durchqueren, wobei die abwechslungsreiche Landschaft für reichlich Kurzweil sorgt. Zur Auswahl stehen Ihnen Bodentruppen, Helikopter und jede Menge Panzer. Denn *Wargasm* war ursprünglich als reine Tank-Simulation geplant, die unter dem spritzigen Titel *Electronic Battlefield of Tomorrow Tank* entwickelt wurde. Zum Glück hat sich DID für einen Namenswechsel entschieden, wenn auch der neue Titel ein wenig nach Provinz-Heavy-Metal klingt. Ähnlich wie in *Incoming* ist es möglich, zwischen den Einheiten zu wechseln und entweder als Infanterist, Pilot oder Panzerfahrer dem Gegner den Tag zu verderben. Natürlich kann man dem Gegner auch die Nacht verleiden, denn *Wargasm* verfügt über realistische Tag-Nacht-Wechsel. Besonders eindrucksvoll sind die Kämpfe im Dunkeln, denn hier kommen die grafischen Effekte wie Alpha Blending einfach noch besser zur Geltung. Die KI ist derzeit noch überholungsbedürftig, doch einige der Feinde reagieren bereits angemessen auf Dauerbeschuß.

Aqua Planing

Obwohl noch nicht feststeht, welche 3D-Chips außer Voodoo 2 unterstützt werden, leistet die Grafik-Engine bereits im reinen Software-Modus unter Direct 3D Beachtliches: Außer Blend- und Lichteffekten gibt es eine Reihe Spezialitäten, die man in vergleichbaren Titeln vergeblich sucht. Besonders großartig sind die Regentropfen auf den Windschutzscheiben der Panzer. Es erinnert gar an photorealistische Bilder, wenn man dabei zuschauen kann, wie die einzelnen Tropfen am Glas entlangrinnen. Auch Wetterbedingungen werden großartig simuliert, so daß man wahre Regengüsse erlebt, die sich aus schwarzen Wolken ergießen. Die fertige Version soll gar das Feature bieten, daß Panzer auf schlammigem Boden schlechter voran kommen oder gar steckenbleiben. Solche Effekte sind der neuen 3DreamTM-Engine zu verdanken, die den Fans mit *Wargasm* zum ersten Mal präsentiert wird. DID hat sehr viel Zeit und Geld in die Entwicklung dieser Technik investiert, doch nach dem ersten Eindruck kann man sagen: Es hat sich gelohnt. Enttäuschend ist hingegen der Soundtrack: Ein paar „Carmina Burana"-Stücke und die üblichen Geräusche sind für ein grafisch derart herausragendes Spiel einfach nicht angemessen.

Peter Kusenberg ■



FACTS

Genre	Action-Simulation
Hersteller	DID
Beginn	November ´97
Status	Beta
Release	Dezember ´98

Vergleichbar mit

Incoming



Wumm! Mit großem Getöse, Stichflamme und Rauchwolken gehen die getroffenen Fahrzeuge in die Luft. Auf die Dauer wirkt das Ganze aber ein bißchen eintönig.



Die Landschaften sind abwechslungsreich gestaltet, auch wenn bei Tag alles grün und grau erscheint. Wargasm will frischen Wind in das Simulations-Genre bringen.

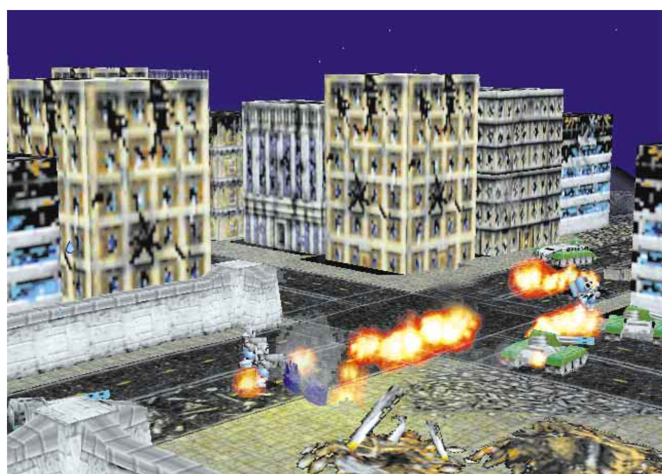


Gerade die Kämpfe bei Nacht sind besonders eindrucksvoll. Wer eher anspruchsvolle Action liebt, kommt hier voll auf seine Kosten.





Wumm! Das war die Basisstation des Gegners. Jetzt muß man nur noch mit versprengten Truppenteilen aufräumen, um diesen Level erfolgreich abzuschließen.



Die zerstörten Gebäude in diesem Haupt-Level erinnern an Urban Assault. Durch die flexible Kameraführung behält man hier jedoch besser den Überblick.

Warzone 2100 – The Next Generation

Aufbauarbeit

Der erste Eindruck ist vielversprechend. Litt das ebenfalls von Eidos vertriebene Dominion – Storm over GIFT 3 noch an einer altmodischen Grafik, so bietet Warzone 2100 abwechslungsreiche Missionen in tollem 3D-Gewand. Das ist freilich noch nicht ausreichend, um gegen die Konkurrenz der vielen Aufbau-Strategie-Titel zu bestehen. Aber mit einer Reihe ideenreicher Features kann vielleicht verlorenes Terrain zurückerobert werden.

Die Welt im Jahre 2100: Nach dem Atomkrieg leben nur noch wenige Menschen auf der Erde. Hunderte kleiner Banden kämpfen gegeneinander um die wenigen Ressourcen, die ein Überleben in der tristen Nachkriegszeit ermöglichen. Ein paar Optimisten bemühen sich darum, eine neue, lebenswerte Welt aufzubauen und den Scharmützeln unter den Überlebenden ein Ende zu bereiten.

Ist das Szenario wohlbekannt, so ist die Umsetzung in diesem Eidos-Titel trotzdem recht originell.
Durch umfangreiche Videosequenzen nimmt der Spieler Anteil am Geschehen. *Warzone 2100* ist eben keineswegs eine sinnlose Aneinanderreihung beliebiger Missionen, sondern die Story wird im Laufe der drei großen Kampagnen stimmig weiterentwickelt. So ist es möglich, die zu Beginn gebaute Basisstation bis zum Ende der gesamten Kampagne zu nutzen und entsprechend aufzurüsten. Besiegt man nämlich einen fortschrittlicheren Stamm, so kann man sich dessen Technik zunutze machen. Von Mission zu Mission kommen neue Fahrzeuge und Militärstationen hinzu, wobei einige sogar frei editierbar sind: Beispielsweise läßt sich aus den Bestandteilen Karosserie, Fahrwerk und Waffensystem ein besonders wendiger Panzer herstellen, auf dessen individuelle Eigenschaften der Gegner nicht eingestellt ist. Die selbsterstellten Fahrzeuge lassen sich sogar als Dateien auf der Festplatte abspeichern.



Aus Langeweile während der Produktions-Routine ließen es die Entwickler über den Rocky Mountains schneien. Nette Effekte dieser Art sind im Strategie-Genre selten.

Survival of the fittest

Eine Anpassung an die jeweilige Bodenbeschaffenheit ist enorm wichtig, denn das Gelände ist derart gestaltet, daß besonders in der Rocky Mountains-Kampagne die Besetzung der Höhenlagen eine bedeutende taktische Maßnahme darstellt. Hat der Spieler etwa schwere Artillerie auf einem Berg aufgestellt, so kann er seinem Gegner damit schweren Schaden zufügen, ohne von dessen Panzern und Cyborgs erreicht werden zu können. Daher ist eine genaue Produktions-Planung notwendig, denn natürlich bedarf es großer Mengen Energie, um leistungsfähige militärische Einheiten herzustellen. Die Fabriken und Ölbohrtürme sind dabei leicht über ein Übersichtsmenü zu kontrollieren. Auch die Steuerung ist sehr benutzerfreundlich und erlaubt es dem Spieler, rasch die Kamera-Position zu wechseln. Wie im Genre üblich, hat der Spieler ständig Zugriff auf eine Übersichtskarte und kann anhand einer Skala seinen aktuellen Energievorrat kontrollieren.
Obwohl die Landschaft der drei Kampagnen ähnlich abwechslungsarm ist wie in *Dune 2000*, bietet sie im Detail doch wunderschöne Ansichten wirklichkeitsgetreuer Hügel, Täler und Hochebenen. Auch die Kampfszenen können überzeugen, denn Explosionen, Rauchschwaden und Mündungsfeuer sind dank der brillanten Grafik-Engine wirkungsvoll in Szene gesetzt. Unterstützt wird neben den gängigen 3D-Beschleunigern auch die Glide-Technologie. Es ist außerdem ein Ausbau des Multiplayer-Modus geplant, der sich in Tests bereits als äußerst stabil erwiesen haben soll.

Peter Kusenberg ■

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Eidos
Beginn	März ´98
Status	Beta
Release	Februar ´99

Vergleichbar mit
StarCraft,
Dune 2000



FIFA 99

Thronfolger

FIFA 98, Frankreich 98, FIFA 99. Wer soll das alles kaufen? Und warum? Obwohl die Unterschiede zwischen den jährlichen Updates nur noch marginal sind, kann man sich dem Bann der Serie nicht entziehen. Grund sind die vielen kleinen Verbesserungen, die auf den ersten Blick völlig bedeutungslos wirken, nach ein paar intensiven Partien aber nicht mehr wegzudenken sind.

Wie bereits im letzten Jahr, als die Konkurrenz im stillen Kämmerlein schon heimlich triumphierte, so ist auch diesmal die erste spielbare Version des neuen *FIFA* noch lange nicht perfekt. Der Ball ist oft nicht mehr als ein schwer zu identifizierender, viereckiger Pixelbrei, die Kicker werden ab und zu vom Rasen verschluckt und die Fans schmettern Jubelgesänge, obwohl es auf dem Platz überhaupt keinen Grund zur Freude gibt. Dennoch: Wer sich ausgiebig mit dem Vorgänger auseinandergesetzt hat, spürt die Unterschiede ab der ersten Sekunde. Ein Schlenker nach links, ein Schlenker nach rechts – erstaunlich, wie es EA Sports immer wieder schafft, Fußball am PC noch lebendiger und realistischer zu präsentieren. Die Spieler führen in *FIFA* alle Kommandos direkt und ohne nennenswerte Verzögerung aus, die teilweise etwas holprig wirkenden Dribblings im Vorgänger sind Schnee von gestern. Der Spielablauf gewinnt dadurch deutlich an Geschwindigkeit – und damit sind ausnahmsweise nicht Bilder pro Sekunde gemeint, sondern das Tempo, mit dem der Ball zwischen Abwehr, Mittelfeld und Angriff hin und her pendelt.

Weitere Verbesserungen betreffen die Steuerung. Einige neue Special Moves sind hinzugekommen, die Kicker können nun den Ball mit der Brust abschirmen und der Torhüter sprintet auf Knopfdruck aus seinem Kasten, um den Winkel zu einem heranflitzenden Stürmer zu verkleinern. Vor allem diese Funktion wurde von vielen Fans eindringlich gefordert, denn selbst die relativ brauchbare Künstliche Intelligenz von *Frankreich 98* ließ doch viele Wünsche offen. In Zukunft muß also nicht mehr gefleht und gebibbert werden, daß der Torwart doch bitte einen Ball aufnimmt, der nach einem weiten Paß an der Strafraumgrenze liegengeblieben ist – gerade im Mehrspieler-Modus entfallen unnötige Kontroversen.

Kein Quantensprung

Grafisch macht *FIFA 99* nur leichte Fortschritte gegenüber seinem Vorgänger. Auffällig ist aber, daß EA Sports diesmal die unterschiedlichen Größen verschiedener Spieler berücksichtigt. Vor allem beim Kopfballverhalten sollte sich dieses Feature bemerkbar machen. Ob es den Programmierern gelingt, tatsächlich die Daten aller 246 Mannschaften korrekt zu erfassen und zu verarbeiten, steht allerdings in den Sternen. Im Zweifelsfall kann aber natürlich mit dem integrierten Editor nachgeholfen werden.

Stattlich soll auch die Soundkulisse ausfallen: Die Sprachausgabe wird von 40.000 auf 50.000 Wörter erweitert, um den Eindruck einer Fernsehübertragung zu verstärken, und die Fans gehen noch stärker auf das Spielgeschehen ein; sie grölen und kreischen abhängig von den gebotenen Szenen. Erscheinen soll FIFA 99 noch im November, man kann aber davon ausgehen, daß sich die Veröffentlichung noch bis zum Weihnachtsfest hinzieht.

Oliver Menne ■



Insgesamt wurden 19 neue Stadien für FIFA 99 nachgebaut.



Die Jubelszenen nach einem Torerfolg fallen noch aufwendiger aus.



Die Kicker wirken durch neue Animationen realistischer und lebensechter.



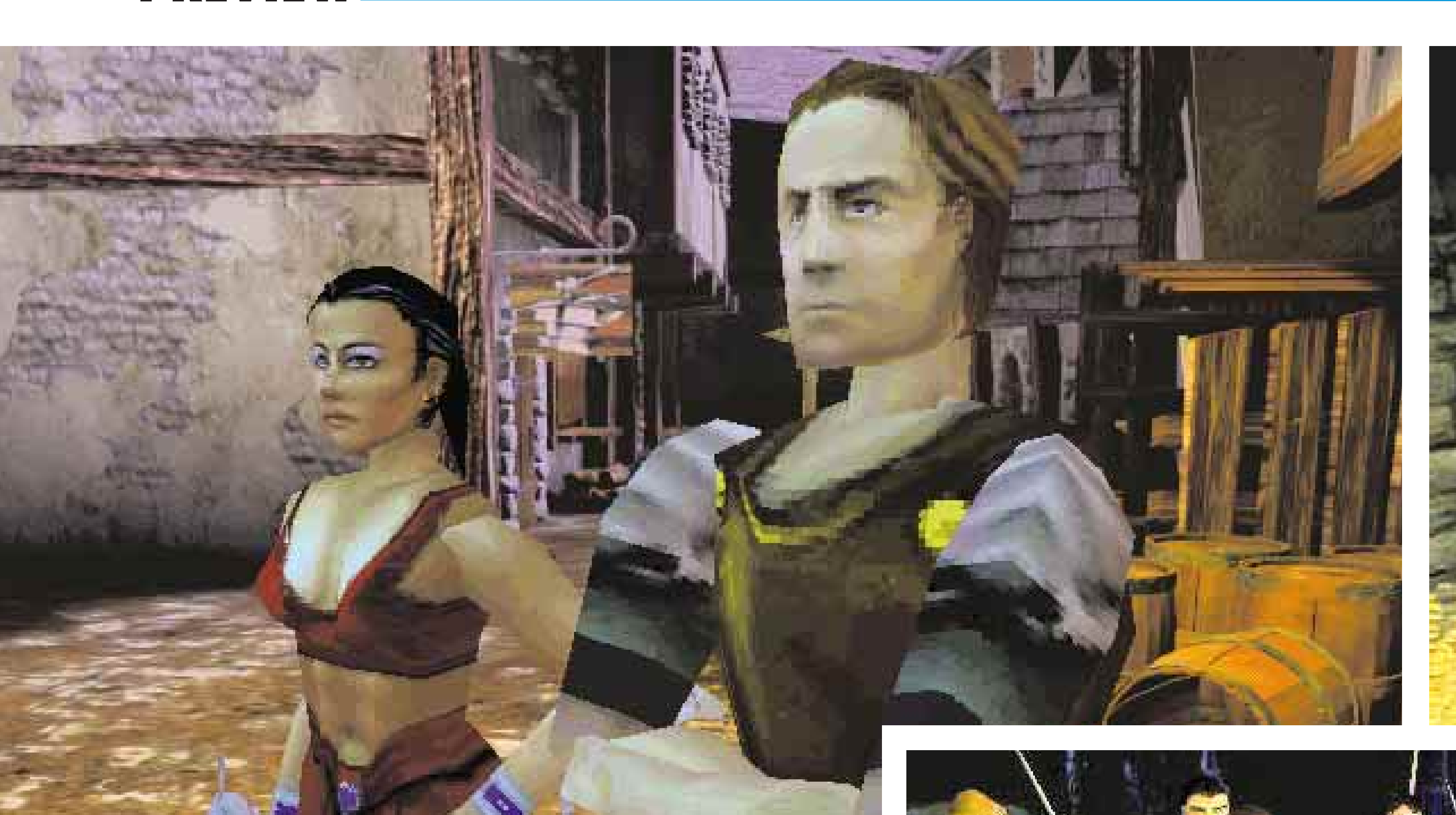
Die grafischen Verbesserungen sind zwar nicht gerade revolutionär, dennoch macht FIFA 99 eine bessere Figur als sein Vorgänger.

FACTS

Genre	Sportspiel
Hersteller	EA Sports
Beginn	Dezember ´97
Status	Beta
Release	November ´98

Vergleichbar mit

FIFA 98

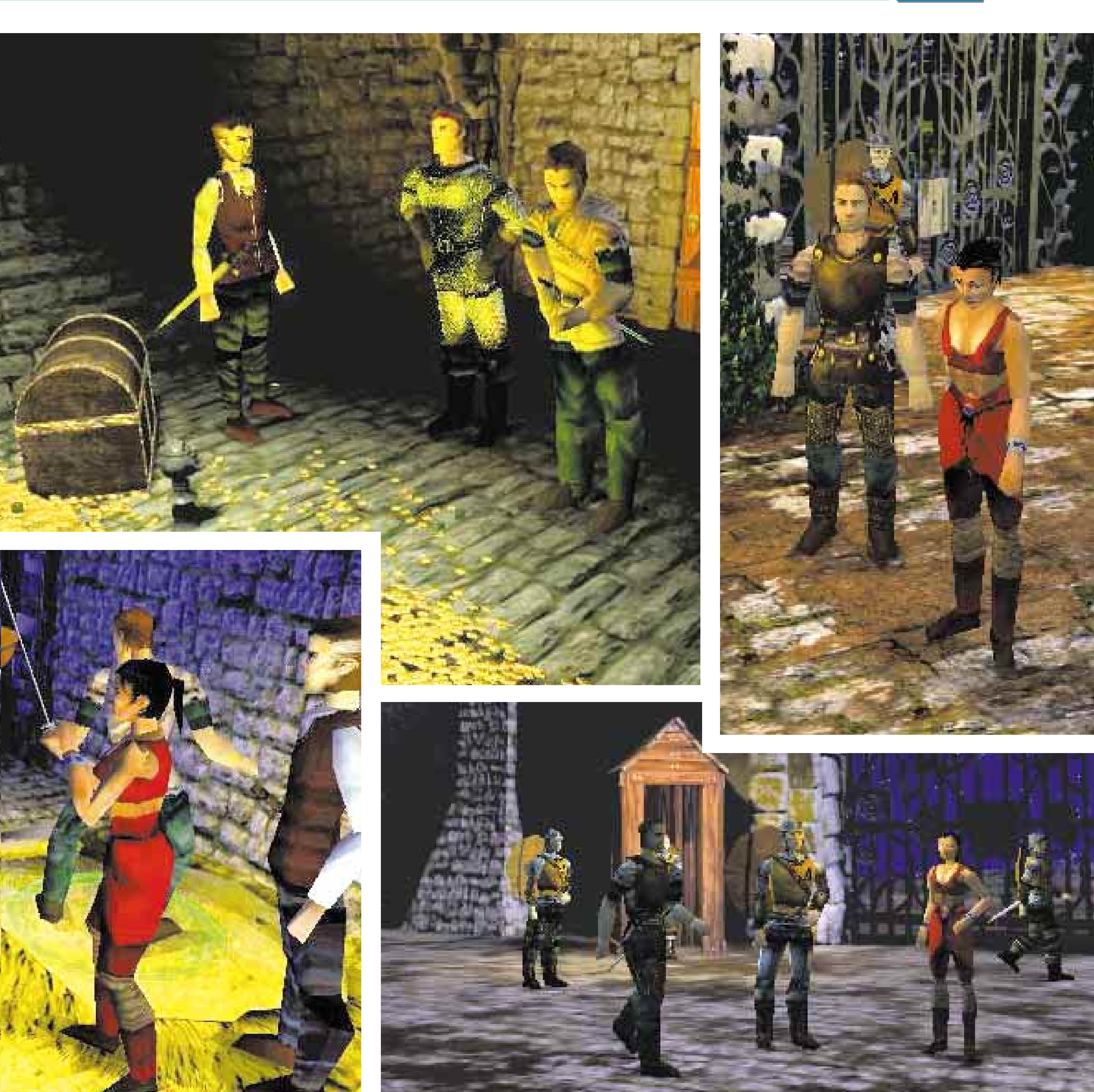


Return to Krondor

Zweiter Versuch

Nach dem Debakel mit Betrayal at Krondor weigerte sich der amerikanische Bestseller-Autor Raymond E. Feist, die Zusammenarbeit mit Sierra zu verlängern. Er suchte einen neuen Partner und wurde bei 7th Level mit offenen Armen empfangen. Kurze Zeit später landete er aber wieder am Ausgangspunkt seiner Bemühungen, denn auf Umwegen wird auch der heiß ersehnte Nachfolger über Sierra erscheinen. Wie es dazu kam und was Return to Krondor so einzigartig macht, haben wir für Sie herausgefunden.

Raymond E. Feist wird von vielen Kritikern mit J.R.R. Tolkien auf eine Stufe gestellt. Seine Bücher bewegen in Amerika Millionen und auch in Deutschland wächst seine Leserschaft stetig. Vor vier Jahren wagte er sich zum ersten Mal an eine Umsetzung seiner *Riftwar*-Saga (hierzulande *Midkemia*-Saga). *Betrayal at Krondor* erhitzte aber die Gemüter wie zuvor kein anderes Rollenspiel. Das von der Tochtergesellschaft Dynamix entwickelte Produkt wurde von Sierra im unausgereiften Zustand auf den Markt gebracht und mußte sich dem Zorn des verärgerten Raymond E. Feist stellen. Mit bitterbösen Briefen wandte er sich via CompuServe und America Online an seine ebenfalls enttäuschte Leserschaft und versicherte, das nächste Projekt intensiver zu begleiten. 7th Level schien damals der richtige Partner zu sein, denn das junge und engagierte Team sorgte mit unkonventionellen Ideen für frischen Wind im Geschäft. Feist war fasziniert von der Euphorie und den Fähigkeiten aller Beteiligten: Der Nachfolger, *Return to Krondor*, sollte ein Meilenstein im Genre werden. Der Orkan entwickelte sich jedoch schnell zur Flaute, denn 7th Level ging nach ein paar Jahren die Luft aus, die finanziellen Mittel waren aufgebraucht: Alle Firmenbestandteile wurden aufgelöst und für beträchtliche Summen verschachert – unter anderem auch Pyrotechnix, die mit der Umsetzung von *Return to Krondor* betraut waren. Das Ende der kuriosen Geschichte: Pyrotechnix



wurde mit Mann und Maus von Sierra aufgekauft und Feist sah sich plötzlich wieder in den Händen der Firma, mit der er nie wieder zusammenarbeiten wollte. „Als ich die ersten Gespräche mit den Verantwortlichen bei Sierra führte, war ich natürlich skeptisch und voreingenommen", gesteht Feist heute. „Das war aber falsch. Im Laufe der Zeit hatte sich bei Sierra viel verändert, es handelt sich jetzt um ein ganz anderes Unternehmen."

Fortsetzung des Vorgängers

Return to Krondor setzt die Geschichte von *Betrayal at Krondor* zwar nahtlos fort, dennoch ist es nicht erforderlich, den Vorgänger oder gar die Romane zu kennen. Pyrotechnix stellt jeden Charakter ausführlich vor – entweder passiv durch einen Erzähler oder aktiv in Form eines Dialogs. Im ersten Kapitel schlüpfen Sie zum Beispiel in die Rolle von Squire James, der die Zauberin Jazhara am nördlichen Stadttor in Empfang nehmen soll. Der Weg zurück zum Palast führt durch ein berüchtigtes Viertel Krondors, in dem James mit seiner dunklen Vergangenheit konfrontiert wird. Immer wieder wird er als „Jimmy die Hand" bezeichnet und nach einigen Gesprächen mit der fragwürdigen Bevölkerung wird klar, daß er früher seinen Lebensunterhalt mit Raub und Diebstahl verdient hat. Wer die Romane gelesen hat, wird diese kurzen Rückblicke als Anspielungen verstehen, die bei Bedarf per Mausklick abgebrochen werden



Die Handlung spielt hauptsächlich in Krondor. Die unterschiedlichen Tageszeiten wirken sich auf das Verhalten der Bewohner aus. Geschäfte haben nur tagsüber geöffnet.

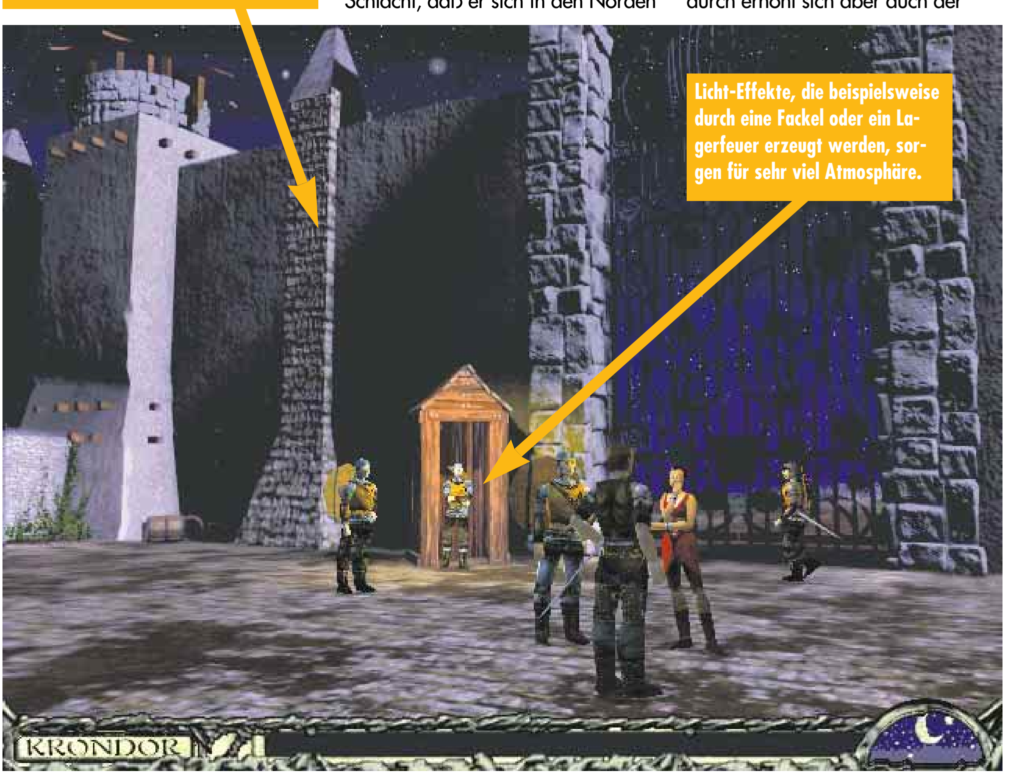


Nach einem Gefecht können die Gegner ausgeplündert werden. Hier haben James und Jazhara drei Wegelagerer überwältigt, die aus dem Dunkel heraus angegriffen hatten.

können. Wer sich hingegen mit der zugrundeliegenden Literatur noch nicht beschäftigt hat, bekommt alle nötigen Informationen, um sich in der komplexen Welt zurechtzufinden. Eine elegante Lösung, die das erzählerische Element von *Return to Krondor* unterstreicht und eine ganz besondere Atmosphäre erzeugt.

Unterteilung in elf Kapitel

Das gesamte Spiel ist in elf Kapitel unterteilt. In jedem Abschnitt schlüpfen Sie in die Rolle eines anderen Charakters. Um zu vermeiden, daß sich eine gewisse Distanz zwischen Story und Spieler aufbaut, handelt es sich aber nicht um unbekannte Hampelmänner – den einen oder anderen haben Sie vielleicht schon bei einem kühlen Bier flüchtig kennengelernt oder er hat Ihnen zuvor als passiver Begleiter zur Seite gestanden. *Return to Krondor* baut auf eine hohe Identifizierung des Spielers mit seiner Umgebung, eine vernünftige Einführung aller relevanten Charaktere gehört natürlich dazu. Im ersten Kapitel unterstützt Sie zum Beispiel William, der Sohn des Königs Arutha, bei einem aussichtslosen Gefecht gegen ein paar Wegelagerer. Er erwähnt nach der Schlacht, daß er sich in den Norden aufmacht, um einem üblen Auftragsmörder das Handwerk zu legen – danach verschwindet er spurlos und taucht erst wieder im dritten Kapitel auf. Sie übernehmen seine Rolle, spielen nun an einer völlig anderen Stelle weiter und werden vom Erzähler über das restliche Geschehen auf dem Laufenden gehalten.
Eine Unterteilung in Kapitel birgt stets die Gefahr, daß die Handlung zu linear verläuft und der Spieler zu wenig Freiräume für eigenständige Entscheidungen erhält. *Return to Krondor* bildet hier keine Ausnahme. Natürlich ist es möglich, sich streng an die Vorgaben zu halten und die Aufgaben geradlinig und ohne Schnörkel abzuarbeiten – dadurch erhöht sich aber auch der Schwierigkeitsgrad. Denn: Nur mit sehr viel Übung und Training lassen sich die wirklich harten Brocken aufs Kreuz legen. Deshalb empfehlen die Programmierer, wirklich jeden Winkel der Stadt inklusive aller Gebäude zu erkunden, um einerseits notwendige Erfahrungspunkte zu sammeln und andererseits keinen Gegenstand zu übersehen, der vielleicht hilfreich gewesen wäre.



Beim grafischen Design wurde auf korrekte Perspektiven und Größenverhältnisse geachtet. Die Burgmauer ist viermal so hoch wie die Personen.

Licht-Effekte, die beispielsweise durch eine Fackel oder ein Lagerfeuer erzeugt werden, sorgen für sehr viel Atmosphäre.

Rundenbasiertes Kampfsystem

Während die Umgebung im Stil von *Tomb Raider* oder *Drakan* erkundet werden kann, sieht man sich im Kampf-Modus mit einem rundenbasierten System konfrontiert. Spätestens seit *Fallout* scheint klar, daß diese Verfahrensweise bei einem Rollenspiel nicht nur naheliegend ist, sondern auch den Spielspaß fördert. Bei schwächeren Gegnern kann man sich blindlings dem Kampf stellen, trifft man hingegen auf widerspenstigere Spießgesellen, so kann seelenruhig der nächste Zug ausgeklügelt werden. Die Kämpfer bieten bei derartigen Überlegungen natürlich weniger Möglichkeiten als zum Beispiel die Zauberer, allerdings darf das Stellungsspiel nicht vernachlässigt werden – sonst setzt es schnell von allen Seiten eine gehörige Tracht Prügel. Die Magier genießen in Krondor einen besonderen Stellenwert. Und der kommt auch im Spiel nicht zu kurz: Ein ausgebildeter Erzmagier verfügt über mehr als 100 Zaubersprüche, unterteilt in vier Gruppen – in Anbetracht der effektvollen Ausarbeitung ein wahres Kunststück. Mit dem Spruch „Sunray" kann man sein Gegenüber





Der Zielort eines Angriffs oder ein gewünschter Wegpunkt. Sich mitten zwischen seine Kontrahenten zu stellen, ist vielleicht nicht die cleverste Lösung.

Hier finden Sie die Beschreibung bzw. den Status des Charakters. James bewegt sich erst einmal auf die Angreifer zu.

zum Beispiel erblinden lassen. Der Magier läßt dabei kurz die Hand kreisen, Licht bündelt sich um seine Fingerkuppen und wenige Sekundenbruchteile später zischt ein heller Blitz durch den Raum. Die Augen des Kontrahenten glühen, wenn der Angriff erfolgreich war – anderenfalls erlöschen sie sofort wieder. Wirbelstürme, Feuerbälle und mentale Attacken werden ebenfalls sehr eindrucksvoll in Szene gesetzt – für ein Rollenspiel ist das elementar wichtig.
Das Kampfsystem basiert übrigens auf einem uralten, aber immer noch beliebten Brettspiel, das Feist während seiner Studienzeit mit ein paar seiner Kommilitonen aus der Taufe gehoben hat. Erfahrungspunkte werden nicht nur für das Dahinmetzeln von Monsterhorden gesammelt, auch wer eine Kiste mit viel Fingerspitzengefühl öffnen kann oder ein schweres Puzzle löst, darf mit seiner Gruppe aufsteigen. Die Helden werden allerdings – wie schon erwähnt – vom Spiel vordefiniert. Eine persönliche Auswahl oder Generierung findet nicht statt, obwohl im weiteren Verlauf die Möglichkeit besteht, einzelne Fähigkeiten aufzupolieren.



Das Feuer im Hintergrund wurde durch eine Explosion in der Kneipe entfacht. Der Fluchtweg ist also versperrt, die Konfrontation unvermeidlich.



Die Kamera-Perspektiven wechseln in Abhängigkeit von der Umgebung.



Dieser muskelbepackte Leibwächter gehört zur örtlichen Diebesgilde.

Stimmungsvolle Grafik

Zurück zur grafischen Ausarbeitung der Spielumgebung. Bei *Return to Krondor* konnte Raymond E. Feist seinen Kopf nur bedingt durchsetzen: „Das Viertel der Diebe und Halunken hätte noch schmutziger und verkommener aussehen müssen", grinst Feist und erzählt von seinen düsteren Vorstellungen. „Wahrscheinlich hätte das aber zu einer gewissen Disharmonie mit den anderen Locations geführt". Die Designer hatten vermutlich recht, denn so wie *Return to Krondor* jetzt aussieht, passen alle Stadtteile gut zusammen – egal, ob es sich nun um die Fischersiedlung oder den Vorhof zum Palast handelt. Probleme gab es in der uns vorliegenden Beta-Version vor allem noch mit der Auswahl der richtigen Perspektive und der daraus resultierenden Unübersichtlichkeit. Pyrotechnix arbeitet aber bereits an einer Lösung und verspricht, alle falschen Kamerawinkel bis zur fertigen Version beseitigt zu haben.

Aufwendige Sprachaufnahmen

Ausgeliefert wird *Return to Krondor* auf insgesamt vier CD-ROMs. Das liegt aber nicht an einer Unmenge von Zwischensequenzen, sondern schlicht und ergreifend am phänomenalen Soundtrack, der übrigens von Thomas Dolby komponiert wurde, sowie der umfangreichen Sprachausgabe. Jedes geschriebene Wort wird es auch zu hören geben – und das in vielen Dialekten, was sich durchaus positiv auf die Atmosphäre auswirkt. Die eingangs erwähnte Zauberin spricht beispielsweise mit einem starken ungarischen Akzent, Prinz William drückt sich vornehm und gewählt aus. Bislang gilt das allerdings nur für die englische Version, denn noch ist sich das Team nicht sicher, wie eine deutsche Synchronisierung noch in diesem Jahr zu bewerkstelligen ist. Zur Zeit wird über Untertitel nachgedacht. In Anbetracht der hervorragenden Atmosphäre, die von der Originalfassung ausgeht, erscheint das als eine interessante Lösung.



„Return to Krondor soll sich so spielen wie meine Romane." **Raymond E. Feist, Autor**

Oliver Menne ■

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Pyrotechnix
Beginn	Januar ´97
Status	Beta
Release	Dezember ´98

Vergleichbar mit
Betrayal at Krondor, Might & Magic 6

Star Trek: Birth of the Federation

Geburtshelfer

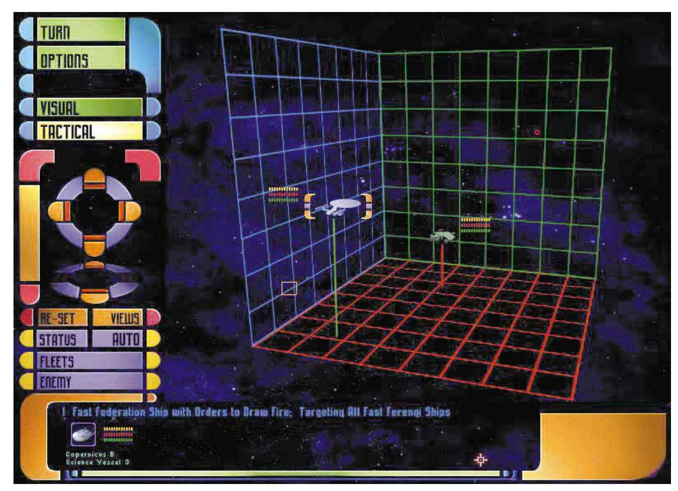
Kirk an Brücke: Wollten Sie schon immer mal das Star Trek-Universum neu definieren und ohne Spock & Co. die unendlichen Weiten des Weltraums für sich nutzen? Micro Proses Star Trek: Birth of the Federation ermöglicht Ihnen genau das mit seinem rundenbasierten Spielprinzip, das an Master of Orion 2 erinnert.

Wenn Sie gerne den Vulkanieren die Ohren langziehen oder den Klingonen die Ziegenbärtchen stutzen wollen, liegen Sie bei *Star Trek: Birth of the Federation* goldrichtig. Der Titel des neuen Strategie-Spiels aus dem Hause MicroProse ist aber etwas irreführend, denn es geht darin nicht um die Zeit vor den ersten Folgen von Raumschiff Enterprise und die Gründertage der terranischen Föderation, sondern um einen alternativen Weg. Richtig gehört: Es gibt keinen heroischen James Tiberius Kirk, keine erfochtenen Grenzen, keine neutrale Zone. Das Weltall liegt geradezu jungfräulich vor Ihnen und wartet nur darauf, von Ihnen in Angriff genommen zu werden. Dabei sind Sie nicht auf die Rolle der eher friedliebenden Menschen angewiesen, denn MicroProse stellt Ihnen gleich fünf bekannte Völker aus dem von Gene Roddenberry geschaffenen Universum zur Auswahl. Neben den Erdbewohnern gibt es natürlich die ewig grummeligen Klingonen, die aggressiven Romulaner, die cleveren Ferengi und die finsteren Kardassianer. Jedes Volk besitzt natürlich unterschiedliche Voraussetzungen bei Technologie oder Rohstoffen und natürlich auch andere strategische Herausforderungen. Ein blutiger Eroberungszug durch das Universum erscheint auf Seiten der Föderation natürlich weniger angebracht als auf der Brücke eines klingonischen Schlachtschiffes. Der Verlauf des rundenbasierten Spiels hängt nur von Ihrem Können ab: Sie können der Entwicklung aus der Fernsehserie folgen oder die Verhältnisse auf den Kopf stellen und eine romulanische Allmacht installieren.

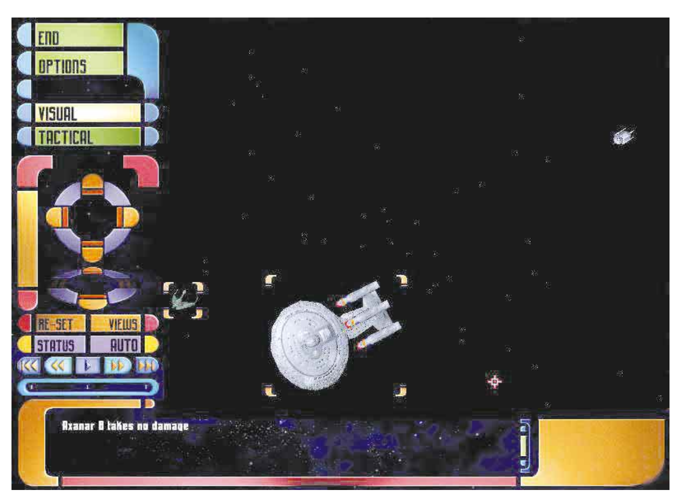
Die Designer haben sich mit dem Kunstkniff, das Spiel quasi in ein Parallel-Universum zu versetzen, auch gekonnt vom 60er Jahre-Look verabschieden können. Obwohl in *Birth of the Federation* keine Rede von Picard und seinen Freunden ist, hat der moderne Stil der *Next Generation*-Folgen Einzug in das Design des Spiels gehalten.

Master of Orion goes Star Trek

Die Bedienung erinnert im strategischen Teil an den nahen Verwandten Master of Orion 2, während der Kämpfe dagegen an Rebellion von LucasArts, wobei Birth of the Federation hier Pluspunkte bei der Optik verbuchen kann. Das Interface ist bei allen fünf Rassen zwar gleich angeordnet, jedoch jeweils passend zur entsprechenden Kultur beziehungsweise Mentalität gestylt. Mit der Maus dirigieren Sie vor allem Ihre Flotten durch die von Nebeln unterbrochene Schwärze des Weltraums, um unentdeckte Bereiche zu erforschen und möglicherweise Ihrem Reich einzuverleiben. Wer bereits Master of Orion 2 gespielt hat, sollte keinerlei Probleme mit Birth of the Federation haben, denn groß sind die Unterschiede zwischen beiden Produkten wirklich nicht. Vor Beginn eines Spiels justieren Sie neben dem Schwierigkeitsgrad auch die Größe der Galaxie, den anfänglichen Technologie-Level, das Vorhandensein kleinerer, zusätzlicher Völker wie der Vulkanier und den Einsatz zufälliger Ereignisse, beispielsweise Piratenüberfälle oder Planetenbeben. Die Anordnung der Sterne und Startpunkte der Völker wird bei jedem Neustart übrigens per Zufall bestimmt, was den Wiederspielwert erhöhen soll. Die wichtigsten Grundlagen eines Strategie-Spiels



Die Raumschlachten von Birth of the Federation lassen sich im taktischen Modus spielen, der übersichtlicher ist als die an einen Film erinnernde 3D-Darstellung.



In diesem Modus sehen die Kämpfe zwischen Föderation und den anderen Völkern des Star Trek-Universums besser aus, sind aber schwieriger zu koordinieren.

fehlen in Birth of the Federation natürlich auch nicht: Das sorgsame Aufbauen eines eigenen Sternenreiches und das Erforschen neuer Technologien.

Scotty, wo ist der Warp-Antrieb?

Neue Planeten fallen Ihnen natürlich nicht im Schlaf anheim, sondern müssen entweder blutig erobert oder durch geschickte Diplomatie erlangt werden. Da der Gegner nicht schläft, müssen auch die Waffensysteme ständig durch Neuentwicklungen verbessert werden. Zusätzlich versuchen Ihre Wissenschaftler, stärkere Antriebs-Systeme, schnellere Computer oder neue biotechnische Errungenschaften zur Verfügung zu stellen – schließlich soll *Birth of the Federation* ein waschechtes Strategical sein und kein Ballerspiel. Dabei wird immer berücksichtigt, daß die Technologien auch in das bekannte Star Trek-Universum passen und keine Widersprüche zu den Filmen und Fernsehfolgen aufweisen. So existiert zu Beginn des Spiels der Warp-Antrieb noch nicht und muß daher erst noch entdeckt werden. Sollte übrigens die hauseigene Forschung nicht so recht klappen, gibt es immer noch das schöne Mittel der Werksspionage:



Das Spiel bietet ein großes Spektrum an Technologie, das Sie erforschen oder durch Spionage erlangen können.

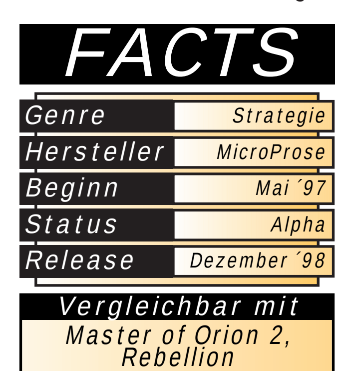


Diplomatie darf auch nicht fehlen und bietet entsprechend komplexe Möglichkeiten zur Lösung von Konflikten.

Per Mausklick schicken Sie Ihre besten Agenten los, damit diese mal in die Töpfe der Nachbarsköche gucken. Sollte ein Gegner trotz aller Anstrengungen militärisch unüberwindbar sein, bleibt ein wirtschaftlicher Krieg oder sogar ein Bündnis. In jedem Spiel treffen Sie ja auf die vier anderen Haupt- sowie je nach Wunsch auf eine bestimmte Anzahl Nebenvölker, die Sie für Ihre Zwecke einspannen dürfen. *Birth of the Federation* kann natürlich auch per Netzwerk oder Internet mit mehreren menschlichen Mitspielern zelebriert werden; die genaue Anzahl von Teilnehmern steht noch nicht endgültig fest, doch sollen es auf jeden Fall mindestens fünf (einer für jede Rasse) sein. Nebenbei müssen Sie sich noch um das Bevölkerungs-Wachstum kümmern, für genügend Nahrung sorgen und Rohstoffe abbauen, um die Flotte einsatzbereit zu halten.

Florian Stangl ■

Mit diesem Bildschirm beschäftigen Sie sich die meiste Zeit. Hier tüfteln Sie die Erweiterung Ihres Reiches aus.



FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	MicroProse
Beginn	Mai ´97
Status	Alpha
Release	Dezember ´98

Vergleichbar mit
Master of Orion 2, Rebellion



Speed Busters

Highspeed in Hollywood

„Endlich mal wieder ein Rennspiel" – wer das momentan sagt, ist entweder ein Witzbold oder ein Hinterwäldler. Zu Weihnachten dürften sich Spiele dieses Genres in den Händlerregalen so dicht drängen wie Autos auf Urlaubsstraßen. Speed Busters soll durch schräge Ideen, viel Flair und eine perfekte Technik auffallen.

Die Wege der Evolution sind unergründlich: Am Anfang war *P.O.D.* Aus diesem ging *F1 Racing Simulation* hervor, welches wiederum *Speed Busters* gezeugt hat – jedenfalls, was die Engine betrifft. Doch „ganz der Vater" wird man kaum sagen können. Kein Zukunftsdesign, keine Rennsport-Atmosphäre. Das Flair von *Speed Busters* ist so amerikanisch wie ein BigMac beim Baseballspiel: Die Autos sind ein wenig länger als anderswo und Canyons und Hollywood-Boulevard sind auch für Anti-Amerikaner leicht zu erkennen. Südstaaten-Villen in Louisiana, buntgefärbte Blätter im Indian Summer Kanadas, das Skigebiet Aspen, die Wüste Nevada und Mexiko komplettieren die Reise durch die politisch unverdächtige obere Hälfte Amerikas.

Anders als bei Daddy *F1 Racing Simulation* sieht man die Sache mit der Realitätsnähe locker. Gerade soviel ist drin, wie zur Erzeugung wohliger Adrenalinstöße nötig ist. Und das ist nicht viel: Eine doppelte Portion Geschwindigkeitsrausch und ein kräftiges Driften in den Kurven bestimmen das Fahrverhalten. Wer zu stark mit dem Pedalfuß wippt, verliert bei einem Crash nicht nur wertvolle Sekunden, sondern im dümmsten Fall noch wichtigere Zutaten. Wenn sich das Blech eindellt und dann nacheinander Auspuff und Vorderrad verschwinden, ist dies für schadenfrohe Zuschauer wesentlich amüsanter als für leidgeprüfte Fahrer.

Doch auch Großpapa *P.O.D.* wird sich in dem Abkömmling nicht so recht wiedererkennen. Bis auf eine Ausnahme vielleicht: Das Streckendesign von *Speed Busters* wirkt auf den ersten Blick grundsolide, doch hinter dieser biederen Fassade verbergen sich schelmische Züge. Bahnschranken, die sich im ungeschicktesten Moment schließen, Dinosaurier mit Heißhunger auf blitzendes Blech und wildgewordene Schneekanonen erschweren das Fortkommen. Doch dies ist nicht der einzige Grund, warum der schnellste Weg nicht immer als Ideallinie zwischen den Seitenbegrenzungen verläuft. Die befahrbare Strecke endet nicht eineinhalb Meter neben dem Randstreifen, deshalb können Abstecher nach Nebenan ungeahnte Abkürzungen zutage fördern.

Der Grund für den Spieler, das Gaspedal zu massieren, ist diesmal nicht die Jagd nach schüsselförmigem Edelmetall, sondern das profane Streben nach materiellen Werten. Die kommen diesmal von einem Polizisten, der nach einem Lottogewinn etwas durcheinandergeraten ist und Temposünder belohnt statt bestraft. Daß er wohl eher ein Fall für den Psychiater ist, ist so klar wie die transparenten Scheiben der Wagen, die man sich von dem so erhaltenen Geld neu kaufen kann.

Sowohl Modelle aus der Gegenwart als auch solche aus den 50ern stehen dem zahlungswilligen Spieler zur Auswahl.

Was die temporeiche Engine an Spezialeffekten beherrscht, zeigen wir Ihnen anhand der Bilder. Das Fahrfeeling ist schon jetzt recht gut und auf halbem Weg zwischen *Colin McRae Rally* einerseits und *Need for Speed* in allen Seriennummern andererseits. Wenn keine unvorhergesehene Panne auftritt, können wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe eine Bewertung des vielversprechenden Flitzers liefern.

Andreas Lober ■



Ich will es einmal wagen, das Eis, es müßte tragen: So mancher Abstecher fördert unerwartet Abkürzungen zutage. Ungewöhnlich für ein Rennspiel: der Spiegeleffekt.



Hart, aber herzlich: Das Fahrverhalten der Gegner.

Die Straßenlage wird wesentlich schöner dargestellt als in Need for Speed 3.

Laterne, Laterne: Die Rücklichter wirken sehr real – nicht zuletzt wegen des dezenten Lichtscheins.

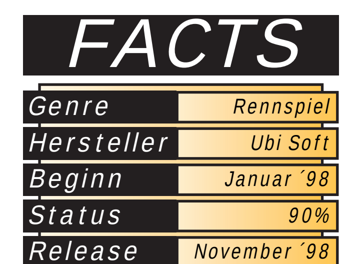
Guck mal, wer da fährt: Transparente Scheiben gab's bisher nur in Nice 2.

Die Hintergrundbilder sind stimmungsvoll, aber etwas grobkörnig.

Sehr oft kommen breite, unbefestigte Passagen vor.

Chrom-Effekte lassen die Wagen in der Sonne blitzen. Das gibt's bisher nur in Need for Speed 3 und Nice 2, dort ist aber auch noch Pseudo-Environmental-Mapping dabei.





FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Ubi Soft
Beginn	Januar ´98
Status	90%
Release	November ´98

Vergleichbar mit
Need for Speed 3, Nice 2



Civilization: Call to Power

Neue Ufer

Nach unserem ausführlichen Bericht in Ausgabe 10/98 konnten wir diesmal in buchstäblich letzter Sekunde brandheiße Informationen zu Civilization: Call to Power ergattern. Das von Activision inszenierte Strategie-Epos wird über zwei völlig neue Elemente verfügen: die Besiedlung des Weltraums und des Meeresbodens!



Auf dem Meeresgrund werden hauptsächlich Rohstoffe abgebaut, allerdings kann es auch hier zu kriegerischen Auseinandersetzungen kommen.

Wo Sid Meier mit *Civilization 2* aufgehört hat, fängt *Civilization: Call to Power* erst richtig an. Wenn Sie bei der Entwicklung Ihrer Kultur alles richtig gemacht haben und die Erde nicht mehr ausreichend Lebensraum bietet, können Sie das Weltall besiedeln – und beherrschen. Vor allem unter militärischen Gesichtspunkten bietet dieses neue Element ein gewaltiges Potential: Einheiten können innerhalb einer Runde an jeden beliebigen Punkt geschickt werden. Dadurch läßt sich mit wenigen Raumschiffen ein undurchdringlicher Verteidigungsgürtel aufbauen, der Überraschungsangriffe schier unmöglich macht. Und noch schlimmer: Daß ein Asteroiden-Einschlag eine ganze Stadt in Schutt und Asche legen kann, ist nicht erst seit Filmen wie *Armageddon* und *Deep Impact* bekannt. In *Civ: Call to Power* wird es daher Einheiten geben, die feindliche Zielobjekte mit Meteoriten unter Beschuß nehmen können – wer gegen einen solchen Angriff nicht gewappnet ist, kann sich schnell von seinen aufgehäuften Reichtümern verabschieden. Der Ausgangspunkt für diese Aktionen ist eine gigantische Raumbasis, die im Laufe der Zeit immer weiter ausgebaut werden kann. Ingenieure errichten hier Hangars zur Produktion von Sternenkreuzern, Bombern und Raumjägern. Als neues Weltwunder steht die „Sternenleiter" zur Verfügung, durch die eine Stadt auf der Planetenoberfläche mit einer Siedlung im All verbunden werden kann, um eine schnellere und günstigere Kolonisierung zu bewerkstelligen. Zu den technologischen Errungenschaften gehören „Wurmlöcher", durch die Kontakt mit außerirdischen Lebensformen aufgenommen werden kann, und unter anderem eine „Tarnvorrichtung", mit der Objekte zwischen den Dimensionen verborgen werden können.

Wer sich weniger den militärischen, sondern eher den wirtschaftlichen Aspekten des Spiels zuwenden möchte, der kann zum Beispiel den Meeresgrund besiedeln. Hier geht es hauptsächlich um den Abbau von Rohstoffen und den Handel mit Lebensmitteln. Da 70 Prozent der Erde aus Wasserflächen bestehen, gibt es ausreichend Möglichkeiten zur freien Entfaltung. Eine der technologischen Voraussetzungen ist natürlich der „Druckschild", mit dem selbst in den tiefsten Regionen der Ozeane Kolonien errichtet werden können.

Diese beiden neuen Spielrichtungen zeigen, daß es sich bei *Civ: Call to Power* auf keinen Fall um ein besseres Remake handeln wird. Activision nimmt sich die Zeit, um sinnvolle Ergänzungen und spielerische Verbesserungen vorzunehmen, so daß wir auf einen echten Megahit gespannt sein dürfen. Mehr zu diesem Thema erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

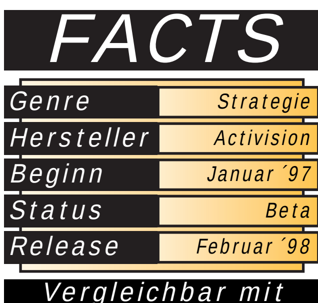
Oliver Menne ■

Erde und Weltraum werden durch einen Transparenzeffekt voneinander getrennt.

Eine Weltraumstadt inklusive Abwehrstellung und Außenposten.

Ein Bomber greift eine schutzlose Stadt auf der Erdoberfläche an.





FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Activision
Beginn	Januar ´97
Status	Beta
Release	Februar ´98

Vergleichbar mit
Civilization



Alien vs. Predator

Horror-Helden

Das letzte offizielle Alien-Spiel liegt schon eine Weile zurück. Alien Trilogy erschien 1997 und bot selbst für damalige Verhältnisse relativ dröge 3D-Hausmannskost. Anfang nächsten Jahres wird es endlich zwei Nachzügler geben. Alien: Resurrection wird sich an der Handlung des genialen vierten Films orientieren – und in Alien vs. Predator hat das Biest sogar noch einen Kollegen mitgebracht...

Während Ridley Scotts Alien nach wie vor zu den fiesesten und eindrucksvollsten Monstern der Filmgeschichte gerechnet werden kann, muß man den Predator wohl eher zu den Relikten der seligen 80er Jahre zählen. Packt man die beiden alten Leinwandhelden nun gemeinsam in einen 3D-Shooter und wirft noch ein paar ahnungslose menschliche Söldner dazu, so entsteht eine Art Splatter-Festival für Spielefreaks. Dies ist das Konzept, auf dem Fox Interactive mit *Alien vs. Predator* (*AvP*) aufbaut. Die Storyline orientiert sich hierbei vage an den Vorlagen der Alien-Filme. Auf einem abgelegenen Planeten wurden wieder einmal Experimente an außerirdischen Lebensformen zwecks Entwicklung biochemischer Waffen durchgeführt. Wie gewohnt ging das auch diesmal fürchterlich schief – Resultat: Aliens frei, Predator frei, Planetenbewohner weitgehend tot. Dies mag nicht sonderlich originell anmuten, aber mehr Handlung brauchten die Kino-Vorbilder auch nicht, um zu funktionieren.

In *Alien vs. Predator* übernimmt man eine der drei Parteien und kämpft gegen die beiden anderen. Dem Alien stehen hierbei die Waffen zur Verfügung, die auch auf der Leinwand vielfach Verwendung fanden, also Zähne, Klauen und der schlagkräftige Schwanz der Kreatur. Auch alle weiteren Vorzüge der außerirdischen Lebensform wurden verarbeitet. An Decken und Seitenwänden kann man sich mit sagenhafter Geschwindigkeit fortbewegen und über die ätzende Wirkung von Alien-Blut dürfte mittlerweile jeder Sci-Fi-Fan aufgeklärt sein. Als Predator ist man anfangs nicht so effektvoll gewappnet, dafür kann man in den dunklen, unübersichtlichen Gängen eine Infrarot-Sicht einsetzen, die jeden versteckten Gegner aufgrund seiner Körperwärme sofort verrät. Während das Original-Alien sozusagen seine eigene Kampfmaschine ist, muß man in der Predator-Rolle möglichst schnell zusätzliches Equipment finden, um sich den Weg durch die über 45 Levels freizukämpfen. Entschließt man sich dagegen, den menschlichen Part zu übernehmen, steht man als Soldat – lediglich mit einer notdürftigen Waffe ausgerüstet – ziemlich verloren da; günstigerweise sind innerhalb der Spielwelten reichlich Munition, Health-Packs und andere Power-Ups versteckt.

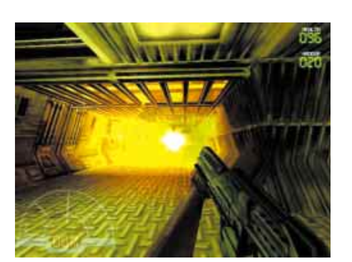


Feuer ist bekanntermaßen das einzige Mittel gegen die Außerirdischen. Der exzessive Einsatz entsprechender Waffen und Flammenwerfer versteht sich im Spiel von selbst.

Filmreife Atmosphäre

Der Spielverlauf wird nicht linear ausfallen; zur Erfüllung bestimmter Missionsziele muß man sogar zwischen den einzelnen Levels hin- und herwechseln. Interessanterweise wird den jeweiligen Gegnern im Spiel dies aber ebenso möglich sein. Man wird sich also nie sicher sein, eine Spielstufe wirklich überstanden zu haben. Jederzeit kann es vorkommen, daß gerade in vermeintlich gesäuberten Räumen unerwarteterweise ein weiteres Monster auftaucht, so daß beim Spieler mit der Zeit das Gefühl konstanter Bedrohung aufkommt. Dies wird durch die optische Gestaltung der Umgebung noch unterstrichen. Die Grafik in *Alien vs. Predator* orientiert sich stark an der Atmosphäre des ersten Alien-Films von Ridley Scott: Klaustrophobisch anmutende Räume und Gänge bestimmen das Erscheinungsbild.

Andreas Sauerland ■



Die eigens für das Spiel entwickelte 3D-Engine produziert massenhaft sehenswerte Lichteffekte. Bombastische Explosionen sollen die düstere Optik etwas auflockern.

Anzeigen informieren über verbleibende Lebensenergie und Rüstung. Die bewußt einfach gehaltene Handhabung erinnert an klassische id-Shooter.

Farbige, dynamische Lichteffekte und spektakuläre Explosionen werten die karge Umgebung auf, unterstreichen aber gleichzeitig auch das bedrohliche Ambiente.

Obwohl die Grafik eher simpel wirkt, sind beispielsweise die Texturen an den Wänden und am Boden sehr gelungen. Unebenheiten oder Übergänge sind nicht zu erkennen.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Fox Interactive
Beginn	Anfang ´96
Status	Alpha
Release	Januar ´99

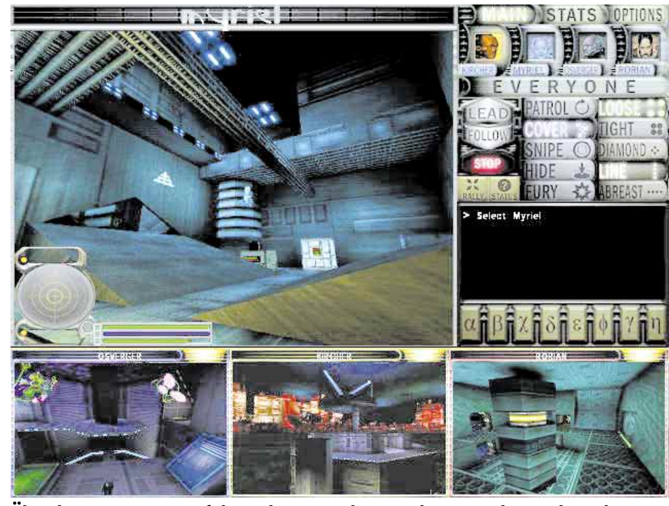
Vergleichbar mit
Unreal, Half-Life



Hired Guns

Rauchende Colts

Ein Colt mehr für alle Fälle kann nie schaden, dachte man sich bei Psygnosis und gab dem Spieler in Hired Guns gleich drei Kameraden mit auf den Weg. Basierend auf der Unreal-Engine und mit einem durchdachten Benutzer-Interface ausgestattet, könnte der Action-Strategie-Mix funktionieren.



Über das Menüsystem auf der rechten Seite kommandieren Sie Ihre Begleiter herum oder übernehmen selbst deren Part und nutzen ihre speziellen Fähigkeiten.

Haben Sie in unserer vergangenen Ausgabe das Preview zu *X-COM: Alliance* gelesen? Wenn nicht, hier nochmal die Features in Kürze: *Unreal*-Engine, Action-Strategie-Mix, bis zu drei Kameraden begleiten den Spieler. Was soll man da noch groß zu *Hired Guns* schreiben, außer daß es exakt die selben Merkmale besitzt? Egal, schließlich gibt es ein paar kleine Unterschiede, außerdem ist ja noch lange nicht gesagt, daß der Micro-Prose-Konkurrent wirklich früher herauskommt und besser ist. Psygnosis und die Entwickler von Devil's Thumb können zwar nicht auf die *X-COM*-Serie zurückgreifen, um das Szenario zu begründen, basteln dafür aber eifrig an packenden Levels, die sowohl die Reaktion als auch die grauen Zellen des Spielers fordern. „Es soll so spannend wie ein 3D-Shooter sein, aber auch so realistisch wie möglich", faßt Brett Close, Game Software Engineer, zusammen. *Hired Guns* basiert auf dem gleichnamigen Amiga- und PC-Klassiker von Psygnosis, der 1993 erstmals erschien. Das PC-Remake, an dem Devil's Thumb gerade arbeiten, versetzt Sie in die Rolle des Söldners Kircher, der über ein Display mit seinen drei Kollegen kommuniziert, um ihnen Anweisungen zu erteilen. Über ein vergleichsweise einfach zu bedienendes Menüsystem befehlen Sie, Deckung zu suchen, die Gegend zu erforschen, eine bestimmten Punkt zu erstürmen und ähnliches. Sie starten das Spiel allerdings nicht im Viererpack, sondern müssen sich Ihr Team erst nach und nach aufbauen.

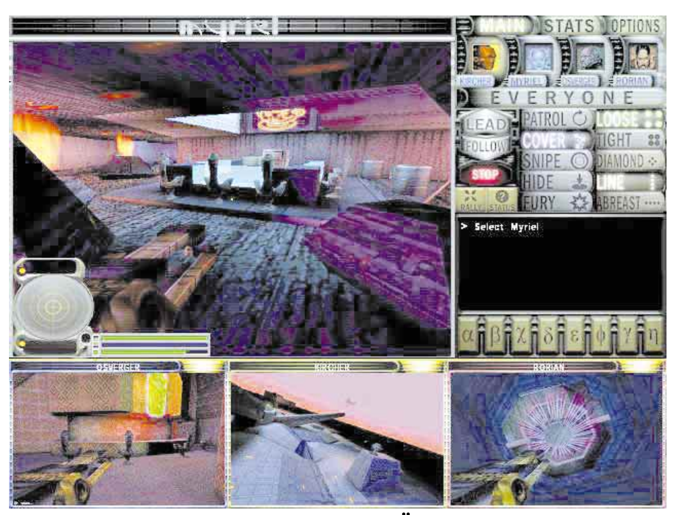
Mehr Teamwork

Das Szenario ist wie geschaffen für den taktisch anspruchsvollen Ballerspaß: Drei raffgierige Unternehmen haben die Kolonisten eines Planeten versklavt, doch diese starten eine Rebellion und schlagen zurück. Mittendrin befindet sich die Hauptperson des Spiels, der Söldner Kircher, der mit seinen drei Begleitern die gefährlichsten Einsätze absolviert. Die Umgebung erinnert an eine Mischung aus den Filmen *Blade Runner* und *Das Fünfte Element:* kalte, sterile Räume, Neonlicht, schmutzige Ecken, verwinkelte Kraftwerke. Kircher und seine Kameraden können die mindestens 20 Levels entweder gemeinsam lösen oder getrennt vorgehen. Die Bildschirmoptik läßt sich auf zwei Arten justieren und zeigt Ihnen entweder die volle, aus *Unreal* bekannte Sicht oder ein verkleinertes Fenster mit drei weiteren Displays, die das Geschehen aus der Perspektive der Begleiter darstellen. Zusätzlich prangt am rechten Bildrand das dicke Menü, mit dem Sie die Kameraden herumkommandieren. Nicht immer befinden sich alle vier Söldner zu Beginn eines Levels am selben Fleck, sondern sind oft weit voneinander getrennt in verschiedenen Ecken. Dann dürfen Sie entweder auf die Künstliche Intelligenz der Kollegen vertrauen und einen Treffpunkt vorschlagen oder jeden einzelnen selbst übernehmen und durch den Level steuern. Die Entwickler werden die Räumlichkeiten aber so anlegen, daß Sie häufig mit allen vier Kämpfern gleichzeitig agieren müssen, um nicht von den Gegnern niedergemäht zu werden. Voraussetzung für den spielerischen Sinn von vier Söldnern ist, daß diese unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Während Kircher eher der Allround-Kämpfer ist, besitzen seine Kameraden Stärken beim Nahkampf, sind Scharfschützen oder einfach lebende Planierraupen. Außerdem gibt es Spezialisten für Computersysteme, Spionage oder das Entschärfen von Fallen. Die Aufgaben in *Hired Guns* sollen sehr unterschiedlich ausfallen: Das Sprengen einer Raumstation oder Reparatur-Arbeiten an lebenswichtigen Maschinen sind nur zwei von vielen Beispielen. Spielerisch erinnert *Hired Guns* ein wenig an den Capture the Flag-Modus von indizierten 3D-Spielen von id Software, was die Designer natürlich für den Mehrspieler-Modus nutzen. Bis zu acht Spieler können sich im Netzwerk oder Internet austoben.

Florian Stangl ■



Nicht gerade das, was die Zeitschrift „Schöner Wohnen" empfiehlt: Die Levels sind zwar geräumig, aber eher düster, abweisend und voll von gefährlichen Fallen.



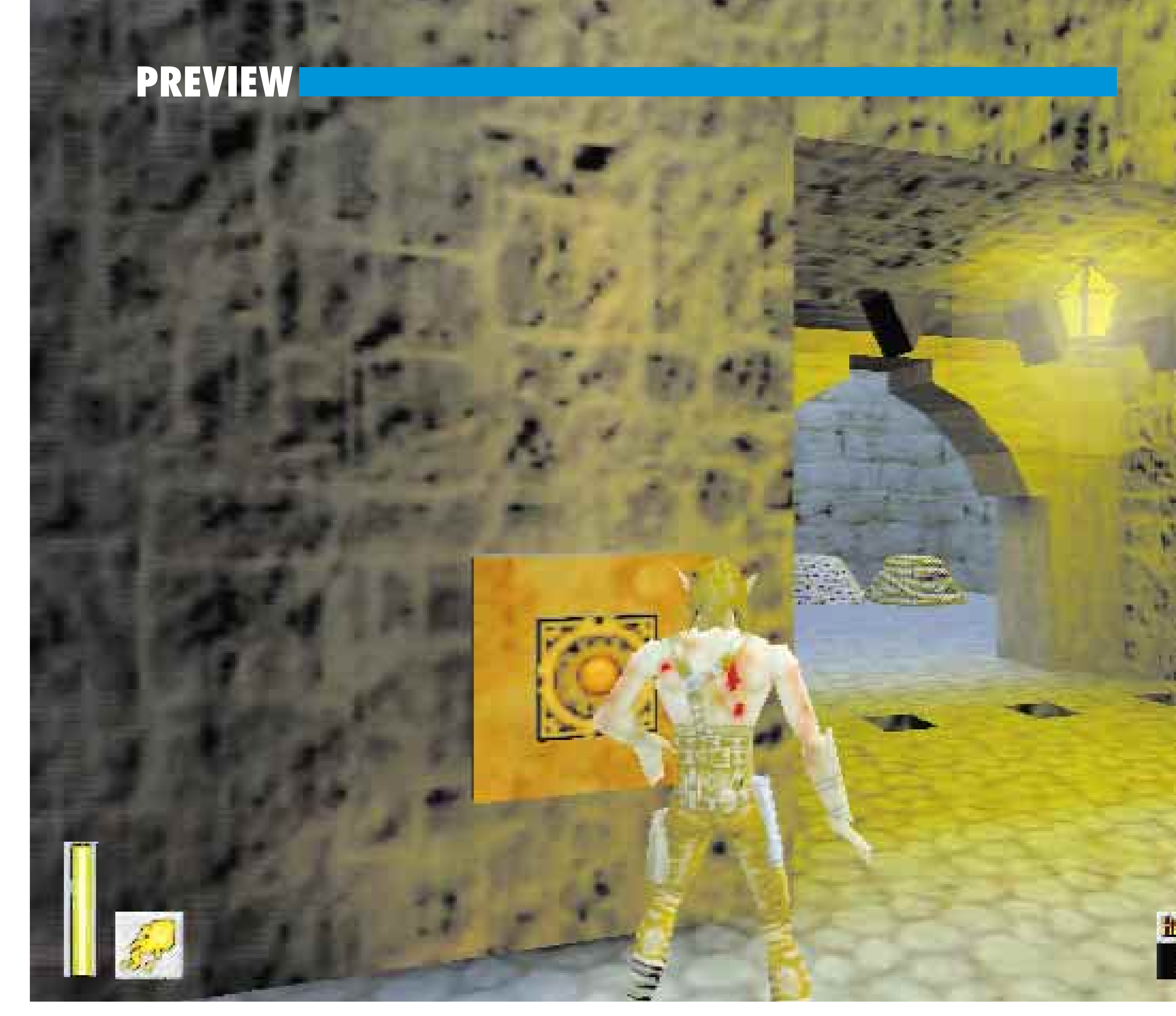
Das kleine Sichtfenster erschwert zwar etwas den Überblick, doch durch die drei Displays am unteren Bildschirmrand wissen Sie stets, was Ihre Kameraden treiben.



Genre	3D-Action
Hersteller	Psygnosis
Beginn	Mai ´98
Status	Pre-Alpha
Release	Februar ´99

Vergleichbar mit

X-COM: Alliance



Heretic 2

In Teufels Küche

Wer sehnt sich nicht zurück nach Heretics Kerkern und deren Dämonenbrut? Wer ist nicht gespannt auf neue Abenteuer und aufregende Action in eindrucksvoller 3D-Landschaft? Lange mußten wir warten, bis uns Activision die erste spielbare Beta des Nachfolgers anvertraute. Und jetzt rückt der Veröffentlichungstermin der Verkaufsversion immer näher. Vielleicht werden Sie noch vor dem Fest der Liebe zum Großreinemachen in die Hölle hinabsteigen dürfen...

Konnte schon *Hexen 2* durch seine einfallsreich gestaltete Fantasy-Umgebung überzeugen, so setzt Activision auch in *Heretic 2* auf düstere Dungeons und tückische Teufel. Der Spieler schlüpft wieder in die Rolle des einsamen Helden Corvus, der auf seiner Reise durch den Kontinent Plathoris mit Entsetzen feststellen muß, daß sämtliche Bewohner von einer gräßlichen Seuche befallen sind. Verantwortlich hierfür ist der Erzbösewicht des ersten Teils, D'Sparil. Der hatte kurz vor seinem Tod noch einen Fluch herausschreien können, der die Plage ins Land brachte. Die Seuche nistet sich nämlich im Hirn ihrer Opfer ein und verwandelt die Kranken rasch in widerliche Unholde. Angeekelt muß sich Corvus bereits kurz nach seiner Ankunft mit ihnen auseinandersetzen.
Um ein Ausbreiten dieser diabolischen Pest zu verhindern, macht er sich auf die Suche nach dem Keim des Übels.





Der Grafik entspricht ein gruseliger Soundtrack. Die einzelnen Tracks sind gut auf die jeweiligen Szenen abgestimmt.



Hell Raider

Nachdem man im fabelhaften Intro die Hintergrundstory kennengelernt hat, darf man sich ganz auf die Action konzentrieren. Dem Veteranen wird gleich auffallen, daß sich im zweiten Teil einiges geändert hat. Erstens steuert man Corvus jetzt aus der *Tomb Raider*-Perspektive. Zum zweiten wurde die Grafik-Engine komplett ausgetauscht, so daß sich das Spiel jetzt in einer beeindruckenden Optik präsentiert. Alle Objekte sind vollkommen 3D-generiert, was den Spielspaß doch erheblich steigert. Die Steuerung des Helden ist der seiner umtriebigen Kollegin Lara sehr ähnlich, was sich gerade bei dem berühmten Croft'schen Strecksprung zeigt: Auch Corvus hüpft steil in die Höhe, bevor er seinen muskulösen Körper leichtfüßig über das jeweilige Hindernis schwingt. Genauso Lara-haft wirken seine Bewegungen unter Wasser – denn schwimmen kann der Hüne mit den großen Ohren jetzt auch. Natürlich werden viele Fans laute Klagen darüber anstimmen, daß die Ich-Perspektive doch die am besten geeignete für einen 3D-Shooter sei. Aber gerade die flexible Kamera hinter der Spielfigur ermöglicht einen größeren Überblick, der bei der Vielzahl der Feinde nicht nur im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade eine große Hilfe ist. Zudem sorgen die Sportlichkeit und die akrobatischen Fähigkeiten des Helden für Tempo und Abwechslung: Bereits in der Beta-Testversion sind einige der Monster derart stark, daß nur ein rechtzeitiger Hechtsprung über eine Mauer Corvus vor dem Exitus bewahren kann.

Hellstaff

Seine Mission beginnt der Held mit einem Schwert und einem einfachen Zauberspruch, mit denen er sich schon recht gut gegen das dämonische Kroppzeug zur Wehr setzen kann. Insgesamt werden etwa zehn Waffen zur Verfügung stehen, von denen einige bereits im Vorgänger ihre Wirksamkeit unter Beweis stellen konnten. Beispielsweise wird der Hellstaff wieder für Aufregung unter der Höllenbrut sorgen. Unter den neuen Waffen gibt es eine Reihe Zaubersprüche, die gerade im Fernkampf nützliche Dienste leisten können. Wer wäre im Endspiel des ersten Teils denn nicht über eine Superwaffe wie die Flame Wall entzückt gewesen? Mit solch einem Spielzeug hätte man dem Maulotaurus sicherlich rasch den Spaß am Einsatz seines gigantischen Vorschlaghammers verdorben. Tatsächlich spielen Zaubersprüche eine sehr große Rolle, ist doch einigen der rund 20 Monster nicht anders beizukommen. Doch nicht nur das Arsenal der technischen Hilfsmittel hat sich verbessert: Da der Spieler seine Figur nicht mehr aus der Ich-Perspektive steuert, kann er schneller und vor allem flexibler auf Angriffe des Feindes reagieren. Rundumschwenks und ein freier Blick nach oben und unten sind



Die Inneneinrichtung wirkt spartanisch und lädt nicht unbedingt zum Verweilen ein. Aber dafür hat Corvus eh keine Zeit.



Der Nachthimmel wirkt noch wie ein einzelner Sprite in einer alten Pixel-Grafik.

Ein tödlicher Zauberspruch sagt mehr als tausend Worte: Corvus in Action.



Durch intelligentes Z-Buffering sind die Lichteffekte recht überzeugend geraten.





Der berühmte Hellstaff. Mit dieser Waffe werden auch größere Gegner rasch beseitigt. Energie hierfür ist allerdings reichlich knapp.

selbstverständlich, aber Corvus wird auch Rückwärts-Salti und Flic-Flacs beherrschen. Gegenüber dem schwerfälligen Helden aus *Unreal* wirkt er da beinahe schon wie ein Zirkusakrobat.

Dungeon Keepers

Natürlich hat das Entwicklerteam bei Raven Software das *Heretic 2*-Projekt nicht über Nacht auf die Beine gestellt. Über ein Jahr Entwicklungszeit war nötig, um aus einem Rohentwurf eine erste spielbare Version zu machen. Besondere Probleme bereitete die KI, aber die Programmierer ließen sich einiges einfallen. Team-Mitglied Dan Freed wies in einem Interview darauf hin, daß besonders die Zusammenarbeit der Monster gefördert wurde. Tatsächlich sind einige der Dämonen nicht so dumm, sich vom Spieler einfach abschlachten zu lassen. Vielmehr verbergen sie sich in dunklen Nischen und lassen den ahnungslosen Helden vorbeitrotten, um ihm in den Rücken zu fallen. Dieses Prinzip wurde bereits im ersten Teil so erfolgreich angewandt, daß zartbesaitete Gemüter so manches Mal entsetzt auf ihren Bürostühlen zusammenzuckten und ihren Pulsschlag bis in die Zehenspitzen spürten. Auf der anderen Seite wird sich Corvus natürlich auch mit Trottelmonstern vergnügen dürfen, die schwerfällig auf ihn zutorkeln, so daß er genügend Zeit hat, sie etwa mit seinem Sphere of Annihilation zu vernichten. Für das Endspiel hat sich Activision eine ganz besonders taffe Kreatur ausgesucht. Genauso abwechslungsreich wie die Gegner ist das Level-Design: Natürlich werden eine Menge Kerker und Schummergewölbe zu sehen sein. Aber es wird auch mindestens ein Steppenlevel und eine Sumpflandschaft geben. Auch die genretypischen Burgen, Ruinen und Paläste bieten genügend neue Eindrücke, so daß sich der Spieler nicht ständig fragen muß: „Bin ich hier nicht schon einmal gewesen?" Insgesamt sind etwa zwei Dutzend Voll-Levels geplant, was bei einer durchschnittlichen Spieldauer von mindestens drei bis vier Stunden pro Ebene wochenlange Unterhaltung garantiert. Unterbrochen wird der Spielfluß nur durch zwei Cut-Szenen, die allerdings prächtig gerendert sind und mit den interaktiven Sequenzen harmonieren.



Aus jeder Ecke können die Kreaturen gekrochen kommen. Hier wehrt sich der Held gerade gegen Höllenratten.



In unserer Testversion waren noch einige gravierende Clipping-Fehler enthalten. So fehlt der Hauptfigur hier ein Arm.

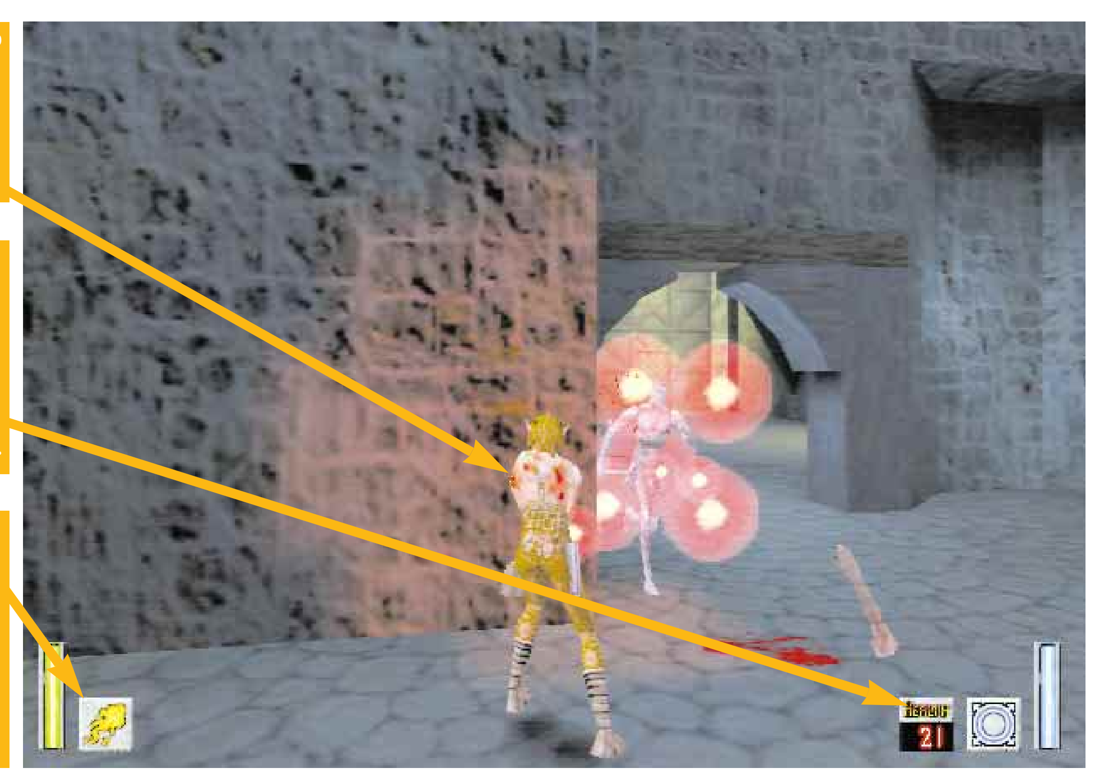
Nachbeben

Aber *Heretic 2* macht nicht nur wahnsinnig viel Spaß, es sieht auch sehr gut aus. Die bekannten id-Shooter basierten noch auf einer Engine, die nur scheinbare Dreidimensionalität mit flachen Objekten zuließ. In aktuellen Ac-

Wie in Deathtrap Dungeon kann man die Spuren des Kampfes an den Verletzungen des Helden ablesen.

Diese Anzeige sollte man immer im Auge behalten. Verliert man zu viele Lebenspunkte, sollte man sich rasch nach einem Heiltrank umschauen.

Hier erkennt man, welche Waffe ausgewählt ist. Corvus startet mit dem Fireball, der wenig Energie verbraucht, aber auch nicht so effektiv ist.







Auch im Wasser kommt Corvus gut zurecht. Es ist bis jetzt allerdings noch nicht sicher, ob es auch einen Sauerstoffbalken wie in Tomb Raider 2 geben wird.



Neben der stimmungsvollen Umgebung trägt der Soundtrack sehr zur Atmosphäre bei. Bereits jetzt wird Aureal 3D unterstützt. Ein Dolby-Support ist geplant.

tion-Titeln wie *Unreal* oder *Half-Life* bestehen die Objekte hingegen aus einer Vielzahl von Polygonen, die mit äußerst realistisch wirkenden Texturen überzogen sind. *Heretic 2* kann mit einer besonders wirklichkeitsgetreuen Darstellungsweise von Objekten und Figuren aufwarten, da es sich einer weiterentwickelten *Q2*-Engine bedient. Dementsprechend ist die Anzahl der unterstützten 3D-Karten gigantisch. Nicht nur Chips wie Voodoo2 oder Riva 128 werden unterstützt, sondern auch neuere Standards vom Typ Voodoo Banshee können direkt angesprochen werden. Nach John Weiers Aussage sind mit einer TNT-Karte problemlos Auflösungen von bis zu 1.152x864 möglich. Das Maximum von 1.600x 1.200 werden allerdings die wenigsten Spieler ausnutzen können, da hierzu mindestens 16 MB Grafikspeicher nötig sind. Aber auch bei niedrigeren Auflösungen ist die Optik großartig. Wirklichkeitsnahe Transparenz- und Lichteffekte sorgen für die angemessene Grusel-Atmosphäre. Selbst in *Unreal* wirkten die Fackeln und Blitze nicht echter als hier. Ebenfalls sind die Objekt-Kanten durch eine besondere Anti-Aliasing-Technik derart verändert, daß rundgemeinte Formen auch tatsächlich rund aussehen. Schließlich spielt die Grafik souverän mit allen Zusatz-Features, denen die Engine ihre Wirkung verdankt. Im sogenannten Sumpflevel sorgt der Nebel-Effekt dafür, daß die Monster erst als Schemen in der Ferne erscheinen. Bei bewegten Oberflächen wie etwa Wasser kann vor allem das präzise Alpha Blending überzeugen: Kleine Wellenbewegungen und Lichteffekte machen das Tauchen zu einem Vergnügen – es sei denn, ein Höllenwesen wartet am Ufer auf den Helden.



Mit den richtigen Waffen stellen schwächere Gegner wie tumbe Zombies kein größeres Problem dar. Bei den rattenähnlichen Kreaturen reicht gar ein gezielter Schuß.

Ausblick

Noch ist das Spiel nicht fertig. Viele Bugs müssen ausgemerzt und das komplette Leveldesign überarbeitet werden. So ist beispielsweise die Anpassung der Hauptfigur an die jeweilige Umgebung noch nicht ausgereift. Springt Corvus auf eine Kiste und macht zwei Schritte nach rechts, steht er frei mitten in der Luft. Während unseres Tests hat der Held gar einen Arm eingebüßt, was sich im Nachhinein jedoch als derber Clipping-Fehler erwies. Trotzdem: Wenn alles klappt, könnte bereits diesen Monat eine fertige Demoversion bereitgestellt werden. Es wird den kompletten ersten Level, die „Silverspring Docks“, enthalten; außerdem werden noch der elfte Level, „The Canyon“, sowie zwei Deathmatch-Szenarien hinzugefügt. Es steht bereits fest, wie die Multiplayer-Option gestaltet sein wird. Sie wird gleichzeitig mit der Einzelspieler-Version entwickelt und soll besonders stabil sein. Dadurch wird vermieden, daß während einer Runde mit Ausscheiden des Gastgebers das ganze Spiel beendet wird. Bei einem Titel, der wie *Q2* bis zu 32 Teilnehmer über LAN oder Internet zuläßt, ist diese Vorgehensweise der Programmierer sicherlich sehr begrüßenswert. Inwiefern die dargestellten Gewaltszenen Anstoß bei der BPjS erregen werden, bleibt abzuwarten. Doch wenn *Unreal* offiziell verkauft werden darf, besteht eigentlich kein Grund dafür, um das Erscheinen von *Heretic 2* in Deutschland zu bangen.

Peter Kusenberg ■



Besonders in den Gemäuern wirken die Texturen sehr realistisch. Man kann sogar richtige Moosflechten entdecken.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Raven
Beginn	September '97
Status	Beta
Release	Dezember '98

Vergleichbar mit

Hexen 2, Tomb Raider 2

Das Testsystem im Überblick

So testen wir

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.



Pro & Contra

In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf. So können Sie sofort nachvollziehen, welche Kriterien für die Wertung ausschlaggebend waren.

Tabelle

Wie viele Missionen? Welche Auflösungen? Wie viele Einheiten? Welche Multiplayer-Modi? Editor dabei? Wegpunkte möglich? In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Installation

Die meisten Spiele bieten mehrere Installations-Stufen an, die unterschiedlich viel Platz auf der Festplatte belegen. Inwieweit sich dies auf die Ladezeiten von Missionen, Zwischensequenzen etc. auswirkt, steht detailliert in diesem Kasten.



Die Motivationskurve

Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden, Missionen oder Kampagnen? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen, oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Genau das können Sie der „Motivationskurve" entnehmen. Der Verlauf zeigt, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteiger-Freundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Performance

Sage mir, welchen PC Du hast, und ich sage Dir, wieviel Spaß Du mit diesem Spiel haben wirst: Ein „Ampel-System" verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

- Ausgezeichnete Performance (ruckelfreie Grafik)
- Gerade noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt bereits merklich)
- Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)
- Konfiguration wird vom Spiel nicht unterstützt

Auflösung

Auflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)

CPU

Typ des Prozessors

RAM

Hauptspeicher

3D-Karten

Die 3D-Karte Ihres PCs

DIE GÄNGIGSTEN 3D-KARTEN

Hersteller/Bezeichnung	Chipsatz/Grafik-Standard
ATI All-in-Wonder Pro	ATI Rage Pro (Direct3D)
ATI Xpert@Play	ATI Rage Pro (Direct3D)
Creative Labs 3D Blaster Voodoo2	Voodoo2 (3Dfx, Direct3D)
Diamond Monster 3D II X200	Voodoo2 (3Dfx, Direct3D)
Diamond Monster 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
Diamond Viper V330	Riva 128 (Direct3D)
ELSA Victory Erazor	Riva 128 (Direct3D)
Guillemot Maxi Gamer 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2 (3Dfx, Direct3D)
Guillemot Maxi Graphics 128	Riva 128 (Direct3D)
Hercules Thriller 3D	Rendition V2200 (RRedline, Direct3D)
Matrox m3D	Power VR PCX2 (PowerSGL, Direct3D)
Matrox Millennium G200	G200 (Direct3D)
miroMEDIA HISCORE 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
miroMEDIA HISCORE2 3D	Voodoo2 (3Dfx, Direct3D)
miroMEDIA Magic Premium	Riva 128 (Direct3D)
STB Black Magic 3D	Voodoo2 (3Dfx, Direct3D)
STB Velocity 128	Riva 128 ZX (Direct3D)
VideoLogic Apocalypse 3Dx	Power VR PCX2 (PowerSGL, Direct3D)

Anmerkung: Riva 128, Voodoo2, Voodoo1, ATI Rage Pro, Rendition und PowerVR sind außerdem kompatibel zu OpenGL-basierenden Spielen.

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß" ist und bleibt natürlich eine ziemlich subjektive Angelegenheit. Bei *PC Games* dürfen Sie allerdings auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten" Teams vertrauen: Jeder einzelne Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt Dutzende von Referenzspielen in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform" eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

Von Äpfeln und Birnen

Da wir keine Äpfel mit Birnen beziehungsweise Sportspiele mit Adventures vergleichen, bezieht sich die amtliche *PC Games*-Spielspaß-Wertung grundsätzlich auf das jeweilige Genre. Eine Wertung für *Command & Conquer 2* muß man also immer im Zusammenhang mit vergleichbaren Echtzeit-Strategie-Spielen sehen. Damit Sie ein Spiel besser einordnen können, gehört zu allen größeren Reviews der Kasten „Im Vergleich", in dem Konkurrenten mit ähnlicher Thematik oder gleichem Spielprinzip aufgelistet werden.

Am Puls der Zeit

Sie lesen *PC Games*, weil Sie über alle aktuellen Neuerscheinungen aus dem PC-Spiele-Bereich informiert werden möchten. *PC Games*-Wertungen nehmen keine künftigen Entwicklungen vorweg, sondern sind auf den Erscheinungs-Zeitraum der jeweiligen Ausgabe zugeschnitten. Es erfolgt kein vorauseilender „Straf"-Abschlag, nur weil einige Monate später ein revolutionäres Spiel erscheinen KÖNNTE, das dieses Programm angeblich in den Schatten stellen soll.

Warum wird abgewertet?

Kommt ein Spiel auf den Markt, das Referenz-Qualitäten aufweist,

SPECS & TECS

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
VGA	Unterstützt eine Grafik-Auflösung von 320x200 Bildpunkten (256 Farben)
SVGA	Unterstützt eine Grafik-Auflösung von mind. 640x400 Bildpunkten (256 Farben)
DOS	Spiel ist unter MS-DOS lauffähig
Win 95	Spiel ist unter Windows 95/98 lauffähig
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert tadellos auf PCs mit dem Cyrix 6x86-Prozessor
AMD K5	Spiel funktioniert tadellos auf PCs mit dem AMD K5-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) gegeneinander antreten können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Force Feedback-Joysticks werden unterstützt
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Required	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Recommended	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
3D-Support	Diese 3D-Beschleuniger-Grafikkarten/-Chipsätze werden unterstützt

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA		ModemLink	2
DOS		Netzwerk	4
WIN 95		Internet	8
Cyrix 6x86		Force Feedback	–
AMD K5		Audio	

REQUIRED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeitstrategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafik-Engine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (deutsch/englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (deutsch/englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

Action-Adventure

Grafik	70%
Sound	63%
Handling	65%
Multiplayer	62%
Spielspaß	56%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interactive Magic
Preis	ca. DM 80,-

stufen wir ältere Spiele desselben Genres entsprechend ab. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Action-Spiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Top-Hits wie *Forsaken* oder *Unreal* vergleicht. Speziell in grafiklastigen Genres wie 3D-Action, Sport- und Rennspiel oder (Flug-)Simulation kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden, damit „oben" Platz geschaffen wird für neue Referenz-Produkte.

Hochprozentiges

Bei den Spielspaß-Wertungen nutzen wir das gesamte 100%-Spektrum, weshalb sich die Ergebnisse nicht allein im Bereich zwischen 50% und 89% abspielen. Wenn ein Titel mehr Spaß macht als alle vergleichbaren Programme und obendrein neue Maßstäbe unter seinesgleichen setzt, dann spricht nichts gegen eine Wertung ab 90%. In diese Regionen gelangen ohnehin nur absolute Super-Hits, die man einfach haben muß und für die wir eine eindeutige Kaufempfehlung aussprechen. Selbst wenn Sie dem jeweiligen Genre normalerweise nichts abgewinnen können, wird Sie das Programm begeistern. Andererseits ist ein Programm in Regionen von 10% oder 20% die CD-ROM nicht wert, auf die es gebrannt wurde.

Unabhängigkeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist Hardware-unabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II 300, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was natürlich Wertungsabstriche zur Folge hat.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20,- bis 30,- Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

Ehre, wem Ehre gebührt

Der *PC Games*-Award ist an keine explizite Prozent-Wertung gekoppelt und wird für besonders herausragende, richtungsweisende Spiele vergeben, die generell oder in einzelnen Bereichen (Grafik, Gameplay etc.) neue Bestmarken setzen.



PC GAMES EMPFIEHLT

Strategie & WiSim

Age of Empires	Microsoft
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood
Civilization 2	MicroProse
Commandos	Eidos
Die Siedler 2	Blue Byte
Dungeon Keeper	Bullfrog
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard

Adventure & Rollenspiel

Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Diablo	Blizzard
Lands of Lore 2	Westwood
Might & Magic 6	Ubi Soft
Monkey Island 3	LucasArts

Sport- & Rennspiele

FIFA 98	EA Sports
Frankreich 98	EA Sports
Links LS – 1998 Edition	Access
Moto Racer	Electronic Arts
Motocross Madness	Microsoft
NBA Live 98	EA Sports
NHL 99	EA Sports
Nice 2	Synetic
Pro Pinball: Timeshock!	Empire
Virtua Fighter 2	Sega

3D-Action

Forsaken	Acclaim
Incoming	Rage Software
Jedi Knight	LucasArts
Privateer 2	Origin
Starfleet Academy	Interplay
Tomb Raider 2	Eidos
Unreal	Epic Megagames
WC: Prophecy	Origin

Simulationen

Armored Fist 2	NovaLogic
Comanche Gold	NovaLogic
Racing Simulation 2	Ubi Soft
F22 ADF	Digital Image Design
Grand Prix Legends	Cendant
Grand Prix 2	MicroProse
Red Baron 2	Sierra

Neuzugänge sind farblich gekennzeichnet. Sie sind an den dazugehörigen Tests interessiert? Mit der Datenbank auf der Cover-CD-ROM finden Sie die betreffende Ausgabe nebst PC Games-Wertung heraus.

Spiel des Monats 12/98



Populous – The Beginning

Populous – The Beginning

Götterdämm



1989 landete Peter Molyneux mit einer auch heute noch ungewöhnlichen Spiel-Idee seinen ersten großen Erfolg, knapp zehn Jahre später gibt es endlich eine zeitgemäße Variante. Wie Molyneux damals bewies, müssen strategische Spiele, die in Echtzeit arbeiten, nicht unbedingt Echtzeit-Strategie-Spiele sein – leider scheint dies heutzutage aber nicht mehr zu gelten.

In einer weit entfernten Welt wird eine junge Frau von unangenehmen Visionen geplagt: Feindliche Völker werden ihren Stamm überfallen und das heimische Sonnensystem mit Grausamkeit und dunkler Magie beherrschen. Dank ihrer mystischen Fähigkeiten wird sie bald zum Stammesoberhaupt gewählt: der Schamanin. Der Glaube ihrer Anhänger macht sie derart stark, daß sie ihre magischen Fähigkeiten entdeckt und erste Zaubersprüche erlernt. In einer ganz und gar nicht vertrauenserweckenden Art wünscht sie sich immer mehr Macht, um ihr Volk zu retten und eines Tages Gott zu sein. Dies ist die Hintergrundgeschichte von *Populous – The Beginning.* Mit den stimmungsvollen Bildern des Intros führt Bullfrog in ein Echtzeit-Strategie-Spiel ein, das mit *StarCraft* oder *Command & Conquer* fast nichts zu tun hat. Peter Molyneux' *Populous* war das erste God-Game der PC-Geschichte und eroberte die Herzen unzähliger Fans. Erstaunlicherweise fand das Spiel nie einen Nachahmer, was schließlich dazu führte, daß das Genre 1994 mit *Populous 2* ausstarb. Der seit zwei Jahren angekündigte dritte Teil, an dem Molyneux nur in den ersten Monaten mitarbeitete, ließ zahlreiche Spieler auf eine Wiederauferstehung hoffen. Für all diese Leser folgt nun eine schlechte Nachricht: *Populous – The Beginning* hat mit seinen Vorgängern eigentlich nichts mehr gemein. In *Populous* vertrat der Spieler einen Gott, der bereits zu Beginn fast unbegrenzte Macht hatte, in *The Beginning* ist man erst auf dem Weg zu diesem erstrebenswerten Status.

Unsterbliche Gegner

Auf 25 Planeten muß der Spieler die Schamanin und ihr Volk gegen drei feindliche Stämme verteidigen, um Schritt für Schritt mehr Macht zu erlangen. Zunächst gilt es, dem anvertrauten Volk ein möglichst bequemes Zuhause zu bieten. Auf den zerklüfteten Landschaften weist man Bauplätze aus, woraufhin sich einige der bislang beschäftigungslosen Arbeiter nützlich machen. Zuerst planieren sie den Baugrund, anschließend fällen sie einige Bäume und schließlich errichten sie das Haus. Sollten keine weiteren Bauaufträge anstehen, verschwinden sie in den Wohnhütten und freuen sich ihres Lebens. Dies in zweierlei Hinsicht: Einerseits vermehren sie sich (gleichgeschlechtlich, vollkommen jugendfrei und ohne Alterung), andererseits nutzen sie ihre Zeit zum Beten. Hierdurch wird der Schamanin Mana zugeführt, was ihre magischen Fähigkeiten aktiviert. Zu diesem Zeitpunkt werden meist noch keine Zaubersprüche benötigt, glücklicherweise kann man das Mana aber in gewissen Mengen speichern. Für „Feuerball", den einzigen Spruch, den man anfangs beherrscht, kann man beispielsweise die vierfache Menge der benötigten Zauber-Energie speichern. Wurden alle Zaubersprüche „aufgeladen", geht das weiter zuströmende Mana verloren. In den ersten Missionen kommt man allerdings noch völlig ohne Magie

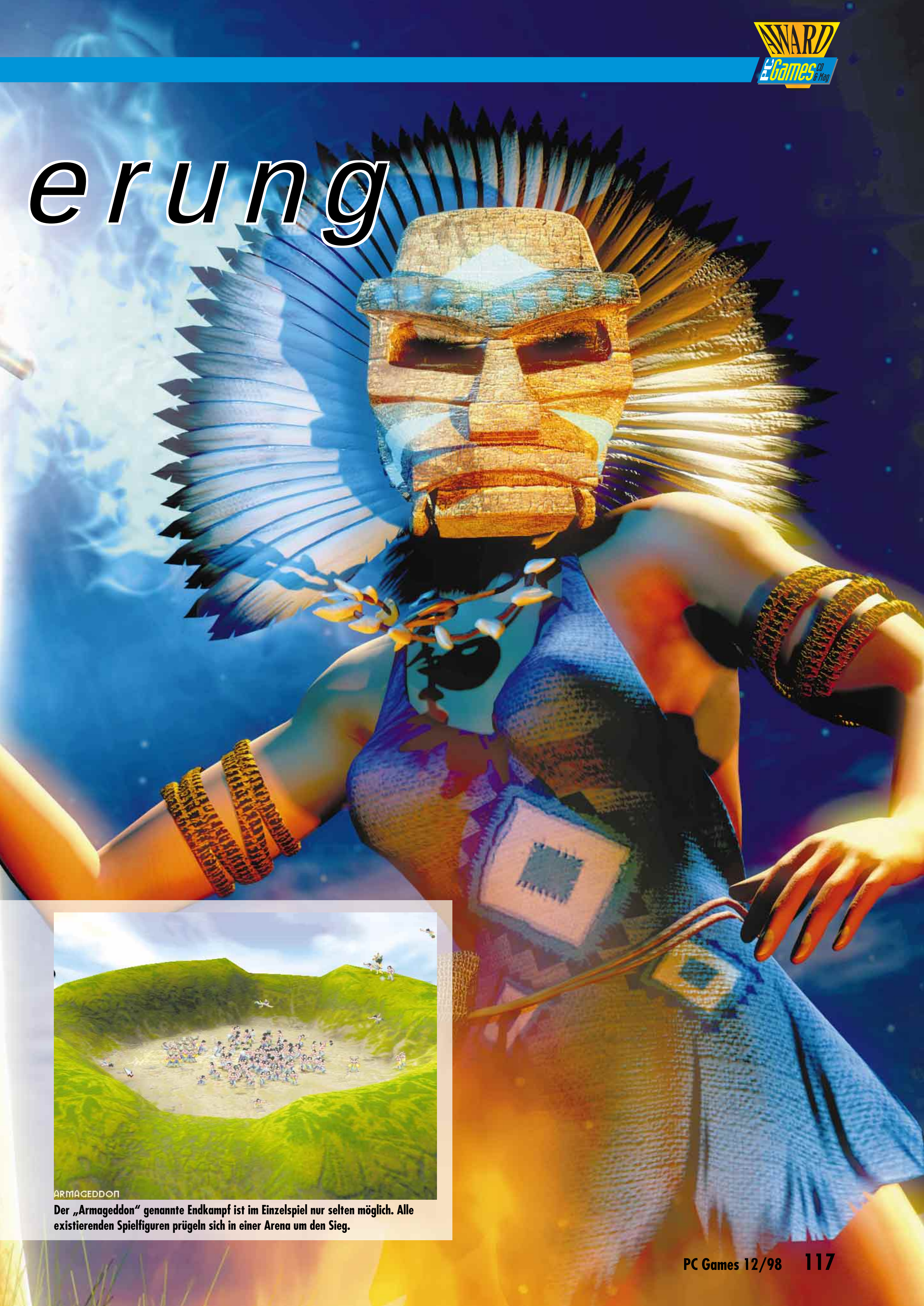


Ein Vulkan gehört zu den wirkungsvollsten und optisch gelungensten Zaubersprüchen, dennoch wird sich niemand über dessen unerwartetes Auftauchen freuen.



Auch ein Tankrush oder „Volkssturm" ist in Populous möglich und ist ebenso wirkungsvoll wie der überlegte Einsatz von Magie oder Spionen.





Der „Armageddon" genannte Endkampf ist im Einzelspiel nur selten möglich. Alle existierenden Spielfiguren prügeln sich in einer Arena um den Sieg.



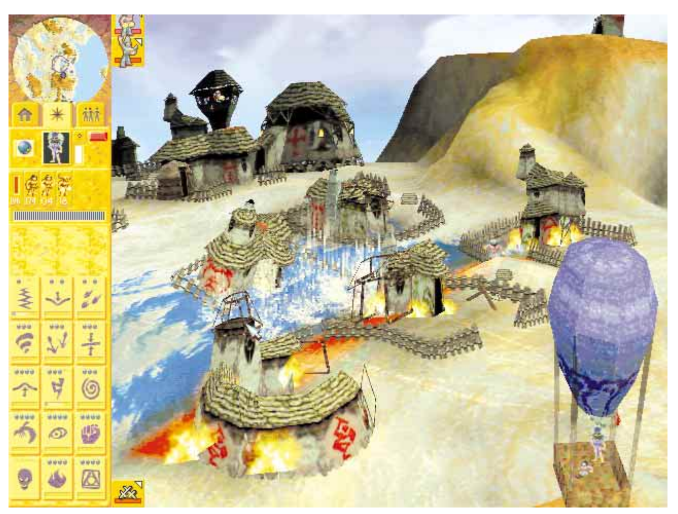


Ein echtes Bollwerk: Im Vordergrund schützt ein tödlicher Sumpf die Felswand, hinten warten bemannte Wachtürme auf unvorsichtige Gegner.

aus. Wie in herkömmlichen Echtzeit-Strategie-Spielen wird man militärische Gebäude bauen lassen, in denen die Arbeiter zu Kriegern ausgebildet werden. Bereits mit einer Gruppe von etwa zehn Mann lassen sich im Feindeslager gehörige Verwüstungen anrichten, gegnerische Arbeiter bekämpfen und sogar deren Schamanin töten. Ein Sieg über die Gegenseite ist allerdings schwieriger, als man sich das zunächst vorstellen mag: Solange eine Schamanin noch Anhänger hat, wird sie nach einer kurzen Zeit wiedergeboren und kann mit wenigen Zaubersprüchen fürchterliche Rache nehmen. Seinen Streitkräften sollte man daher immer die eigene Schamanin zum Schutz mitgeben. Sie ist die Schlüsselfigur des Spiels und stellt (jedenfalls in den späteren Missionen) die stärkste Angriffs- und Verteidigungswaffe dar. Die Schamanin aus dem eigenen Dorf zu holen ist aber immer mit Risiken verbunden. Wenn man zurückkehrt, kann die Siedlung längst niedergebrannt und das Volk in alle Richtungen verstreut sein. Um den Spieler vorzuwarnen, werden alle Kämpfe und Anwendungen von Magie gemeldet. Wie in *Dungeon Keeper* tauchen zu diesem Zweck kleine Icons auf, die auf Wunsch genaue Informationen über den Vorfall preisgeben.

Jäger und Sammler

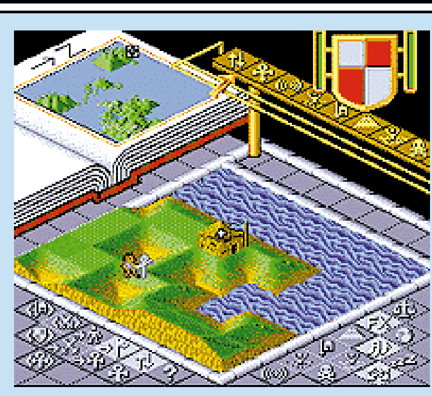
Das Volk des Spielers ist dem der Gegenseiten im allgemeinen unterlegen. Neue Zaubersprüche werden nur von den feindlichen Völkern entwickelt und in sogenannten Gruften des Wissens aufbewahrt. In fast jeder Mission findet sich eine solche Gruft mit jeweils einem Zauberspruch. Nur eine Schamanin kann diese Gemäuer öffnen, während der dazu notwendigen Bet-Zeremonie ist sie allerdings eine leichte Beute für feindliche Krieger. Scheinangriffe oder andere Ablenkungsmanöver müssen somit zuvor genauestens geplant werden. Ist die



Von einem Ballon aus kann die Schamanin auch große Dörfer mit ihren Zaubern belegen. Allerdings kann sie leicht aus dem Luftschiff herausgeschossen werden.

DIE VORGÄNGER

Im Frühjahr 1989 erschien mit *Populous* eines der ersten God-Games der PC-Geschichte. Mit diesem Programm wurde nicht nur der Grundstein für Peter Molyneux' bereits legendären Aufstieg in der Software-Branche gelegt. Auch das Genre der Echtzeit-Strategie fand seinen ersten frühen Vertreter. Auf einer dreidimensionalen Spielfläche hatte der Spieler die Aufgabe, die Landschaften zu planieren. Auf den entstandenen Flächen siedelten sich sodann einzelne Anhänger an, vermehrten sich und erzeugten durch ihren Glauben Mana. Damit konnte man weitere Flächen planieren und mit diversen Zaubersprüchen die Landschaften des Gegners zerstören. Erdbeben, Vulkane und Sümpfe gehörten bereits damals zum Repertoire von *Populous.* 1994 erschien das spielerisch weitgehend identische *Populous 2,* das dank neuer Grafiken und Zaubersprüche ebenfalls ein kommerzieller Erfolg wurde. Der größte Unterschied zwischen *Populous – The Beginning* und seinen Vorgängern besteht in der Art der Steuerung: In *The Beginning* dirigiert man sein Volk größtenteils direkt und gibt auch die Bauaufträge selbst, während man zuvor lediglich die Landschaften gestaltete und Zaubersprüche aussprach. Von dem alten Spielprinzip ist nicht mehr viel übrig geblieben, was so manchen Historiker traurig stimmen dürfte, spielerisch aber sicher einen Vorteil darstellt.



Populous 1 nutzte nur einen kleinen Bildausschnitt zur Darstellung der Spielfläche.

DIE ANHÄNGER

Arbeiter
Arbeiter bauen aus Holz Gebäude und (Luft-)Schiffe. Solange sie arbeiten oder in ihren Hütten wohnen, produzieren sie Mana für die Schamanin.

Krieger
Die Krieger können nur im Nahkampf eingesetzt werden. Sie sind zwar relativ schwach, in großen Gruppen sind sie den Feuerkriegern aber überlegen.

Feuerkrieger
Mit ihren kleinen Feuerbällen greifen sie bereits aus großer Entfernung an, die Schußfrequenz ist jedoch so gering, daß auch sie verwundbar sind.

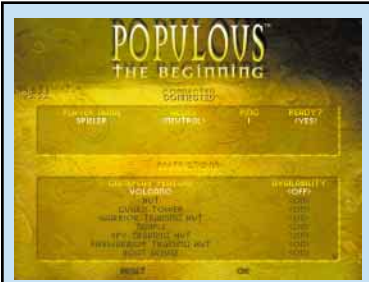
Priester
Die Priester bekehren feindliche Anhänger mit langwierigen Gebeten. Nur gegnerische Priester können betende Priester an ihrem Treiben hindern.



Spione
Mit Spionen kundschaftet man unerkannt die gegnerische Basis aus oder zerstört die Gebäude. Sie lassen sich nur auf dem Radar als feindlich erkennen.



MULTIPLAYER



Der Multiplayer-Modus kann fast gänzlich den eigenen Vorstellungen angepaßt werden.

Der Mehrspieler-Modus von *Populous – The Beginning* ist weitaus anspruchsvoller als das Spiel gegen den Computer. Einerseits dürfte die Intelligenz der Gegner weitaus höher liegen, andererseits kann aber auch der begabteste menschliche Spieler nicht ständig die gesamte Karte im Blick haben. Daher sind ganz andere Strategien möglich und auch notwendig, um gegen einen menschlichen Gegenspieler zu bestehen. Spione und unsichtbare Priester sind gegen den Computer fast wirkungslos, gegen einen Menschen aber verheerende Waffen. Gleichzeitig können menschliche Spieler erlittene Schäden schneller reparieren. Eine Partie mit vier Teilnehmern, die etwa gleich geübt sind, kann daher ohne weiteres einen ganzen Tag dauern. Um dies zu vermeiden, läßt sich das Multiplayer-Spiel in vielen Bereichen konfigurieren: Jedes einzelne Gebäude darf der Host zu Beginn verbieten, ebenso jeden der 20 Zaubersprüche. Sollte man auch so unendlich dauernde Partien nicht vermeiden können, kann man zu guter Letzt die Anzahl der möglichen Wiedergeburten einschränken. Die Schamanin, eigentlich die wichtigste Waffe, wird damit zum schützenswerten Objekt. Je weniger Wiedergeburten erlaubt sind, desto mehr ähnelt *Populous* einem herkömmlichen Echtzeit-Strategie-Spiel. Allianzen sind möglich und gelten quasi als Bund fürs Leben. Wer sich zu Beginn für eine der Seiten „Gut" und „Böse" entscheidet, kann das Bündnis nicht mehr lösen. Gewinner ist in einem solchen Modus entweder das Siegerteam oder ein Einzelgänger, der sich als „neutral" in das Spiel begeben hat.



Beschäftigte Anhänger produzieren mehr Mana. Arbeitslose Krieger und wohnungslose Arbeiter sollte man daher um Lagerfeuer Patrouille laufen lassen.

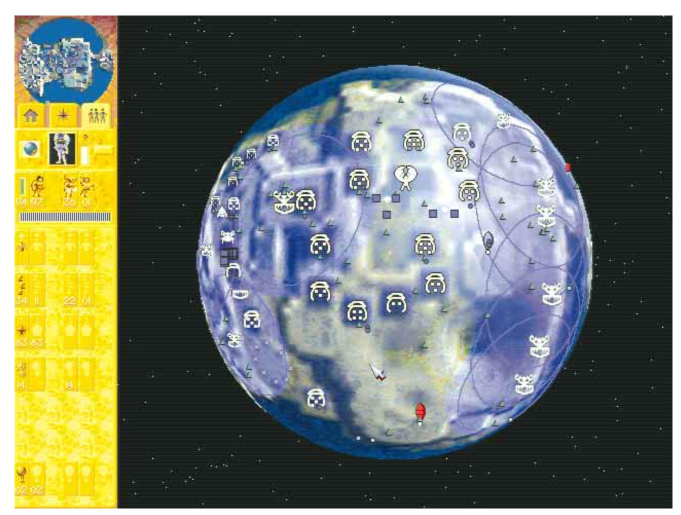
Gruft schließlich geöffnet, herrscht für den Rest der Mission Waffengleichheit, außerdem bleiben die gefundenen Zaubersprüche das gesamte Spiel über erhalten. Eine weitere Möglichkeit, Zaubersprüche zu erhalten, sind die versteinerten Köpfe. Diese Statuen, die an die Steinbüsten der Osterinseln erinnern, beinhalten eine vorgegebene Menge eines bestimmten Zauberspruchs. Sobald einer oder mehrere Anhänger einen solchen Kopf anbeten, erhält die Schamanin diese Sprüche – allerdings nur zur einmaligen Benutzung. Die meist vier Anwendungen eines Zaubers stehen unabhängig von der Menge des zuströmenden Manas zur Verfügung; einmal aufgebraucht, sind sie unwiderruflich verloren.

Magie im Kampfeinsatz

Kämpfernaturen können auf den Einsatz von Zauberei verzichten. Die Krieger und später die Feuerkrieger sind stark genug, um jede feindliche Siedlung auseinanderzunehmen. Die zunächst größte Bedrohung für die Armeen besteht in den kämpferisch völlig unbegabten Priestern der Gegenseite. Noch bevor ein Krieger dem Gottesmann an den Stehkragen gehen könnte, zückt der sein Gebetbuch und hält eine Predigt. Alle Kämpfer im näheren Umkreis hören gebannt zu und nach etwa einer Minute wechseln sie den Glauben und folgen der bis dato gegnerischen Schamanin. Dem Treiben feindlicher Priester können nur eigene Gottesmänner Einhalt gebieten – oder eben Zaubersprüche. Mit einem Feuerball lassen sich die Predigten wirkungsvoll unterbrechen. Schon aus diesem Grund ist es wichtig, die Schamanin bei den Feldzügen dabeizuhaben. Und wenn sie schon einmal in der Gegend ist, kann die Schamanin ihre anderen Zaubersprüche auch noch einsetzen. Der Blitz beispielsweise vernichtet zuverlässig mehrere Anhänger und beschränkt sich dabei sogar auf die Gegner. Ein Sumpf ist hingegen für jede Partei tödlich, verschluckt aber spielend zehn Spielfiguren. Vor Kriegerhütten oder auf Patrouillenwegen sorgt dieser Zauber für viel Freude. Wirbelstürme unterscheiden ebenfalls nicht zwischen Freund und Feind, auf ihren chaotischen Wegen zerstören sie dafür jedes Gebäude. Hochgewirbelte Spielfiguren fallen irgendwann wieder herunter und verlieren dabei einen großen Teil ihrer Lebensenergie. Im „Idealfall" landen sie auf einer der zahlrei-



Eine ausführliche Online-Hilfe erklärt die Zusammenhänge einzelner Spielobjekte.



Die kugelförmige Landkarte läßt sich mit der Planetenansicht schnell überblicken. Die Gebäudesymbole werden auch im Baumenü verwendet.



Die Bodentexturen lassen nicht erkennen, daß sie aus einzelnen Kacheln zusammengesetzt sind. Die ganze Landschaft wirkt wie aus einem Guß.

DIE PROGRAMMOBERFLÄCHE







1. Radar
2. Gesundheit der Schamanin
3. Personal gesamt
4. Arbeiter
5. Krieger
6. Feuerkrieger
7. Priester
8. Spione
9. Manazufluß
10. Wohnhütte
11. Wachturm
12. Kriegerhütte
13. Tempel
14. Spionhütte
15. Feuerkrieger-hütte
16. Bootshaus
17. Luftschiff-haus
18. Wachposten
19. Todesengel
20. Vulkan
21. Erdbeben
22. Erosion
23. Feuerregen
24. Wirbelsturm
25. Sumpf
26. Land ebnen
27. Brücke
28. Blitz
29. Hypnose
30. Insekten-plage
31. Unsichtbar-keit
32. Magischer Schild
33. Platz für Gastsprüche
34. Feuerball
35. Bekehren
36. Ausgewählte Anhänger
37. Arbeitslose Anhänger
38. Anhänger in Hütten
39. Arbeitende Anhänger
40. Anhänger in Booten
41. Anhänger in Ballons
42. Neue Mel-dung
43. Alte Meldun-gen
44. Mauscursor mit Anzahl ausgewählter Anhänger
45. Wohnhütte
46. Tempel
47. Kriegerhütte
48. Feuerkrieger-hütte
49. Wachposten

chen Wasserflächen, wo sie sofort ertrinken. Die effektivsten und auch optisch ansprechendsten Zaubersprüche sind Feuerregen und Vulkan. Alles, was sich in ihrem Einflußbereich befindet, geht in Flammen auf und hinterläßt verbranntes, nicht mehr bebaubares Land. Vor dem Einsatz dieser Sprüche sollte man allerdings dafür sorgen, daß die Schamanin einen freien Fluchtweg hat: Das Plazieren eines Zaubers ist nur in einer spezifischen Reichweite möglich und gerade für die mächtigen Sprüche wie Erdbeben oder Vulkan muß man sehr nahe an das Einsatzgebet heran.

Aus lichten Höhen

Die Reichweite der Schamanin, der Priester und der Feuerkrieger ist von ihrer Position abhängig. Je höher sich die Personen befinden, desto größer ist deren Einsatzgebiet. Anders als in *Populous 1* und *2* kann man Berge allerdings nur mit großem Aufwand erschaffen, für eine gute Aussicht muß daher ein Wachturm herhalten. Dies ist das einzige Gebäude, das man auch weit abseits des heimischen Dorfes errichten kann, und eignet sich somit hervorragend zur Ausspionieren des Gegners. Eine andere Möglichkeit, die Reichweite der Schamanin zu erhöhen und darüber hinaus auch ihre Beweglichkeit zu verbessern, ist der Einsatz von Ballons. In einem Luftschiffhaus bauen Arbeiter unter Einsatz von Holz kleine Ballons, die zwei Personen aufnehmen können. Diese Gefährte sind schnell und wendig, ein einziger Schuß eines Feuerkriegers kann allerdings schon zum Absturz führen. Viel Umsicht und einen hohen Manazustrom vorausgesetzt, können die gegnerischen Krieger früh genug ausgeschaltet werden. Dennoch ist ein solcher Einzelkämpfer-Einsatz nur selten von Erfolg gekrönt, denn schließlich sieht die feindliche Schamanin einem solchen Treiben nicht tatenlos zu und schießt den Ballon nur allzu gerne ab.

Ränke und Intrigen

Mit etwas Hinterlist sind die eigenen Ziele einfacher zu erreichen. Beispielsweise kann man in den späteren Missionen Spione ausbilden, die unerkannt an den gegnerischen Wachen vorbeikommen. Der Spieler kann Spione im Radar, einer kleinen Übersichtskarte am Bildschirmrand, erkennen. Der Computer, der die Parteizugehörigkeit jeder Spielfigur ja eigentlich genau kennt, entdeckt einzelne Spione nach einer zufällig bestimmten Zeit. Spione dienen in den wenigen Missionen mit einem „Nebel des Krieges" dem Aufdecken der uneinsehbaren Bereiche, vor allem aber der Sabotage. Um schnell genug Wohnhütten und Wachtürme in ihre Einzelteile zerlegen zu können, müssen die Spione allerdings in Armeestärke in die gegnerische Basis geschickt werden. Etwas wirtschaftlicher ist die Sabotage, wenn die Anhänger erst an Ort und Stelle gewonnen werden. Um die dazu notwendigen Priester beim Feind einzuschleusen, gibt es schon recht früh den kostengünstigen Unsichtbarkeitsspruch. Etwa eine Minute lang hat man Gelegenheit, die unsichtbar gemachten Spielfiguren an den gewünschten Ort zu leiten, dann läßt die Wirkung des Zaubers nach. Nun kann man die Armeen des Gegners becircen und mit den hinzugewonnenen Einheiten die Gebäude zerstören. Wer einen noch geringeren Personalaufwand wünscht, muß wieder seine Schamanin aus dem Schutz des Heimatdorfes führen. Unter dem Einfluß des Hypnosezaubers, der einen vergleichsweise großen Wirkungsbereich hat, wechseln einzelne Anhänger des Gegners für kurze Zeit das Lager. Hypnotisierte Priester können ganze Armeen „konvertie-



IM VERGLEICH

Populous 3	91%
Dungeon Keeper	91%
BattleZone	86%
Populous 2 *1	57%
Powermonger *2	– %

Geeignete Vergleichspartner für *Populous* sind nur schwer zu finden. *Dungeon Keeper* bietet eine ähnliche Mischung aus Kampf und Magie, die dritte Dimension fehlt jedoch völlig. Aus strategischer Sicht kommt das Action-Strategie-Spiel *BattleZone* sehr nahe, da auch hier nur ein Teil der Karte im Einflußbereich der wichtigsten Waffe steht. Besitzer von *Populous 2* müssen sich umstellen: Die damalige Hauptbeschäftigung „Wohnraumbeschaffung" ist nur noch ein unwesentlicher Teil des neuen Spielprinzips.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 4/93
*2 Nicht getestet



Werden Totempfähle angebetet, löst sich nach einiger Zeit ein Zauber aus. Dieser stellt grundsätzlich eine böse Überraschung für den Gegner dar.

ren", während hypnotisierte Krieger ihr eigenes Lager zerstören. Fast alle der insgesamt 25 meist linear verknüpften Missionen laufen nach dem gleichen Schema ab. Zuerst sorgt man für ein großes Volk, anschließend bildet man Krieger und Priester aus. Vorzugsweise mit Hilfe der Schamanin werden die bis zu drei gegnerischen Völker der Reihe nach besucht und vernichtet.

Der Schwierigkeitsgrad sowie die Anzahl der zur Verfügung stehenden Zaubersprüche und Spezialgebäude steigen dabei ständig an, so daß keine Langeweile aufkommt. Für zusätzliche Abwechslung sorgen einige Missionen, die sich drastisch vom Standard unterscheiden. Beispielsweise wird die Schamanin auf der Insel des Gegners gefangen gehalten und muß innerhalb von wenigen Minuten befreit werden. Dem Spieler stehen etwa 30 Arbeiter sowie alle Produktions- und Ausbildungsgebäude zur Verfügung. Nur ein genau geplantes Vorgehen, wie man es beispielsweise von dem Strategie-Spiel *Commandos* kennt, führt hier zum Ziel. In einer anderen Mission besitzt man kein Land, auf dem gesiedelt werden könnte. Mit Hilfe eines extrem teuren Zauberspruchs kann man zwar Flächen ebnen, der Gegner reduziert mit seinen Angriffen aber ständig die Anzahl der Anhänger und damit die Menge des zuströmenden Manas. Die Lösung besteht in diesem Fall in der Suche nach einem weit abseits gelegenen Berg, der bebaubar gezaubert wird und von dem aus man ganz langsam seine Basis vergrößert. In einigen weiteren Missionen ist man zu einer Allianz mit anderen Völkern gezwungen, hat Einzelkämpferauf-



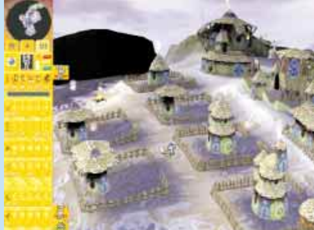
Tornados bewegen sich rein zufällig. Ob sich ihre zerstörerische Wirkung nach Wunsch entfaltet, läßt sich daher erst im Nachhinein feststellen.



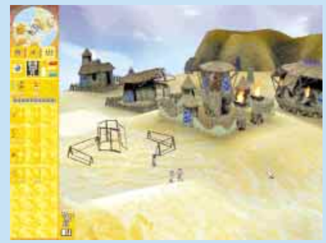
SO SPIELT SICH POPULOUS 3



Zuerst muß man für ein möglichst großes Volk sorgen. Dazu verwendet man sein gesamtes Mana für den Zauberspruch „Bekehren". Damit verzauberte Wilde schließen sich dem Volk des Spielers an und stehen als Arbeiter zur Verfügung.



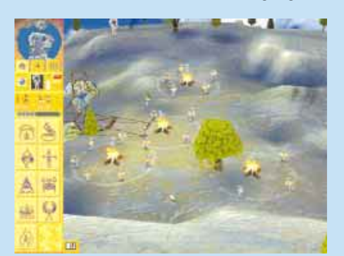
Anhänger ohne Wohnung vermehren sich nicht und versterben nach einiger Zeit. Also gibt man Wohnhütten in Auftrag. Je nach Zeitdruck und Holzangebot reichen anfangs fünf bis fünfzehn Hütten, zum Schluß sollten etwa dreißig Hütten stehen.



Als nächstes wird die Verteidigung aufgebaut: Feuerkrieger und Priester sind die Mindestausstattung für eine sichere Siedlung. Da man zu diesem Zeitpunkt noch viele Bauarbeiter benötigt, dürfen nur wenige Anhänger umgeschult werden.



Als Frühwarnsystem und Geschützturm sind die Wachtürme mächtige Hilfsmittel. Vor allem an den Rändern, aber auch neben wichtigen Gebäuden sollten die Türme plaziert und mit Feuerkriegern oder Priestern besetzt werden.



Nun kann man alle beschäftigungslosen Arbeiter ausbilden. 80 Prozent Feuerkrieger und 20 Prozent Priester sind eine kampfstarke Mischung. Die Ausbildung dauert sehr lange und wird immer wieder durch feindliche Angriffe gestört.



Währenddessen sieht man sich auf der Übersichtskarte nach einem geeigneten Angriffspunkt um. An Engstellen und Tälern baut der Computer massive Verteidigungsanlagen auf, einem Angriff sollte daher eine Landverformung vorangehen.



Auch Obelisken, Totempfähle und die in einigen Missionen vorhandene Gruft des Wissens sollte man vor dem eigentlichen Kampf aufsuchen. Der Gegner wird allerdings versuchen, dies zu verhindern und selbst die Obelisken zu nutzen.



Nun endlich kann man versuchen, alle Anhänger und die Schamanin des gegnerischen Volkes zu vernichten. Falls möglich, teilt man seine Armee in mehrere Gruppen ein und läßt diese aus verschiedenen Richtungen angreifen.

träge oder übernimmt eine schwierige Beschützerrolle.

Eine runde Sache

Bereits mit diesen Features stellt *Populous – The Beginning* ein ungewöhnliches und sehr anspruchsvolles Echtzeit-Strategie-Spiel dar. Der eigentliche Clou besteht allerdings im Spielfeld: Anders als in herkömmlichen Strategie-Spielen wird nicht auf einer flachen Landschaft gekämpft, sondern auf einem kugelförmigen Planeten. Daher hat man grundsätzlich in allen Richtungen Grenzen, die man ständig im Auge behalten sollte. Die schwebende Kamera eignet sich dafür natürlich nicht. Obwohl sie drei verschiedene Positionen einnehmen kann, sind nur winzige Siedlungen komplett zu überblicken. Auch die Radaranzeige hilft hier nicht weiter. Mit dieser Grobansicht können zwar Spione entlarvt werden, aber auch deren Reichweite ist zu gering. Einzige Lösung ist die Planetendarstellung, die den gesamten Himmelskörper mitsamt allen Landmassen, Gebäuden und Anhängern darstellt. Mit der Maus kann die Kugel beliebig gedreht werden, wodurch man schnell einen umfassenden Überblick gewinnt. Das Handling stellt ohnehin den State-of-the-Art dar. Jede Einzelaktion läßt sich mit maximal zwei Maus-



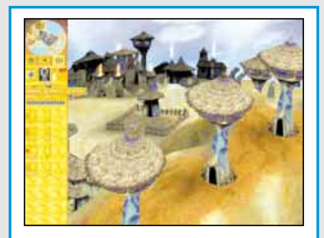
Vor allem in den Winter-Szenarien ist Holz ein äußerst knappes Gut. Nur die wichtigsten Gebäude können daher in Auftrag gegeben werden.



Wenn der Gegner eine solche Armada aufgestellt hat, ist es für militärische Gegenmaßnahmen meist zu spät. Ein Wirbelsturm ist das geeignete Mittel.

TESTCENTER — POPULOUS 3

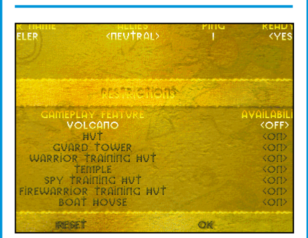
PRO & CONTRA



- Neuartige Variante des bekannten Echtzeit-Strategie-Genres
- Gut durchdachte und informative Programm-Oberfläche



- Stimmungsvolle Grafiken und durchweg eingängige Musikstücke



- Weitgehend frei konfigurierbare Multiplayer-Spiele



- Die kugelförmige Landkarte erlaubt neue Strategien
- Multiplayer-Spiele können etliche Stunden dauern
- Nur wenige Missionen weichen vom Standard-Aufbau ab
- Langfristig enttäuschende Intelligenz der Computergegner
- Mit insgesamt nur 25 Missionen etwas kurz geraten

IM VERGLEICH

	KRITERIEN	Populous – The Beginning	Dungeon Keeper	BattleZone
GRAFIK	320x240	Nein	Ja	Nein
	640x480	Ja	Ja	Ja
	800x600	Ja	Nein	Ja
	Farbtiefe	16 Mio. Farben	256 Farben	65.000 Farben
ALLGEMEINES	Missionen	25	20	30
	Karten-Editor	Nein	Nein	Nein
	Missions-Editor	Nein	Nein	Nein
	Einheiten	6, je für Land, Luft und Wasser	17	20
	Gebäude	9	14	10
	Ressourcen	Mana, Holz	Gold, Edelsteine	Dampf, Sonne, Wind
	Zaubersprüche	20	16	Entfällt
	Erforderliche CDs / Mehrspieler-Partie	1	1	1 je Spieler
	Multiplayer-Karten	25	30	30
	Multiplayer-Karten alleine gegen Computer spielbar?	Nein	Ja	Ja
	Kostenloses Internet-Angebot?	Ja (www.populous.net)	Nein	Ja (www.activision.com)
FEATURES	Schwierigkeitsstufen	Nein	Nein	5
	Gebäude-Upgrades	Nur Wohnhäuser	Nein	Nein
	Gebäude reparieren	Ja	Nein	Ja
	Gebäude verkaufen	Ja	Nein	Nein
	Nebel des Krieges (Fog of War)	Ja	Ja	Nein
	Einheiten gleichzeitig produzierbar?	Ja	Entfällt	Nein
	Wegpunkte	Ja	Nein	Nein
	Patrouillen	Ja	Nein	Nein
	3D-Gelände	Ja	Nein	Ja
	Echte Sichtlinien	Nein	Ja	Ja
	Einstellbare Spielgeschwindigkeit	Nein	Ja	Nein

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X840

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 233			Pentium II 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Direct 3D	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 233			Pentium II 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Direct 3D	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

INSTALLATION

Die Vollinstallation speichert die Musikdaten auf der Festplatte ab. Mit einem zeitgemäßen CD-Laufwerk macht sich kein Geschwindigkeitsunterschied bemerkbar. Wartezeiten treten lediglich beim Laden von Spielständen auf.

Ladezeiten bei verschiedenen Installationsgrößen gemessen mit einem 24xCD-ROM:

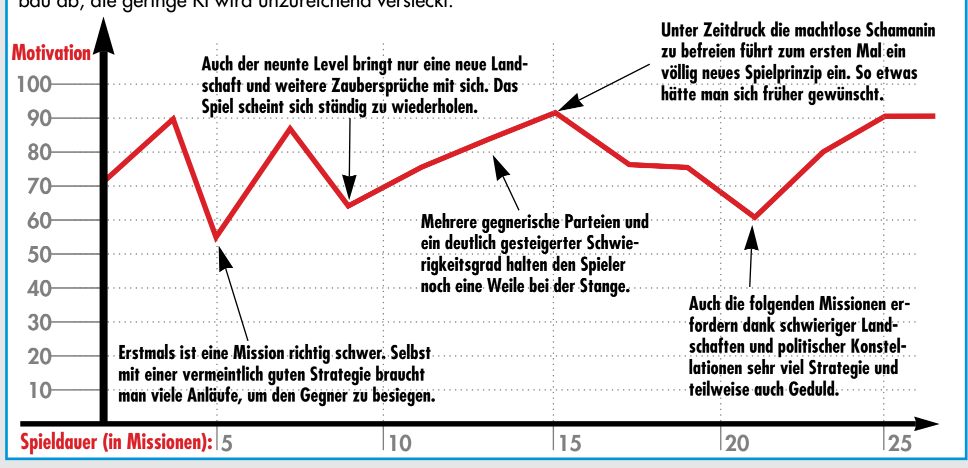
Ladezeiten mit 103 MB:
Befriedigend

Ladezeiten mit 112 MB:
Gut

Ladezeiten mit 396 MB:
Gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

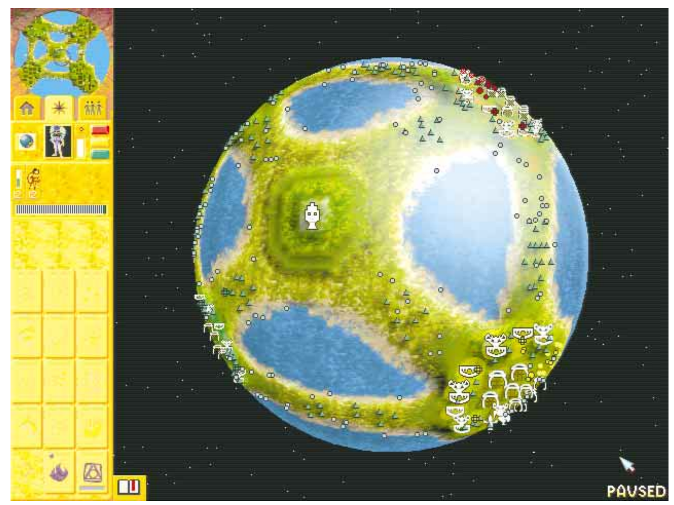
Trotz des stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrades droht *Populous – The Beginning* etwa in der Mitte des Spiels, langweilig zu werden. Nur sehr wenige Levels weichen mit Zeitlimits oder Allianzen vom Standard-Aufbau ab, die geringe KI wird unzureichend versteckt.







Todesengel sind magische Drachen, die Gebäude in Brand setzen und Anhänger verspeisen. Glücklicherweise unterscheiden sie zwischen Freund und Feind.



Chancengleichheit: Einige Levels sind streng symmetrisch aufgebaut. In solchen Fällen zeigt sich, daß der Computer ein äußerst zäher Gegner sein kann.

klicks ausführen und selbst für komplizierte Aktionen (schicke die unsichtbare Priestergruppe mit Booten zu den feindlichen Feuerkriegern) benötigt man nur wenige Sekunden. Ein Rechtsklick auf ein 3D-Objekt gibt genaue Informationen über den Gegenstand oder die Spielfigur preis, ein Rechtsklick auf jedes der sehr gut strukturierten Menü-Elemente scrollt die 3D-Ansicht immer zu einem entsprechenden Objekt. Trotz der bis zu 800 Anhänger und circa 150 Gebäude, die *Populous* insgesamt verwalten kann, behält man daher immer die Übersicht und kann innerhalb kürzester Zeit in das Geschehen eingreifen.

Ein Spiel für jeden

Diese Zahlen sollten eigentlich auf einen enormen Hardware-Hunger schließen lassen, aber *Populous – The Beginning* läßt sich leicht zufriedenstellen. Bereits ein Pentium 266 oder ein Pentium 166 mit 3D-Karte bietet genügend Leistung, um ohne Geschwindigkeitseinbrüche auch große Missionen zu spielen. Der Grund dürfte in der Darstellung der Spielfiguren liegen, die leider nur aus flachen Bitmaps bestehen. Dieser Umstand hat zwei unschöne Folgen: Zum einen bewegen sich die Figuren nicht besonders flüssig, zum anderen sind sie unabhängig von ihrer Entfernung zur Kamera immer gleich groß. Ob ein Priester nun auf einem entfernten Hügel steht oder auf einer nahen Fläche, läßt sich daher nicht immer erkennen. Dies ist aber schon das einzige Manko der Grafik, ansonsten gibt es nur Positives zu berichten. Jedes 3D-Objekt besteht aus schön texturierten Polygonen, selbst die langsam nachwachsenden Bäume werden komplett dreidimensional dargestellt. Sinnvoll eingesetzte Transparenz-Effekte und Schatten sowie eine außergewöhnliche Architektur machen *Populous* zum Augenschmaus. Die technische Perfektion wird mit Qsound unterstrichen. Das 3D-Soundsystem erlaubt auch mit herkömmlichen Stereo-Lautsprechern die genaue Ortung von Bau- oder Kampfgeräuschen.

Populous geht dank seiner Geschichte völlig anders an das Thema Echtzeit-Strategie heran als seine verwechselbaren Mitbewerber. Anstatt dem Spieler große Mengen unterschiedlichster Kampfeinheiten und Karten aufzuzwängen, setzt Bullfrog auf Klasse statt Masse. Durch das möglichst phantasievolle Kombinieren der sechs Einheiten-Typen mit den 20 Zaubersprüchen ergeben sich zahllose Möglichkeiten, dem Computergegner eins überzubraten. Anhänger des Tank-Rush finden dabei genauso ihr Betätigungsfeld wie Hobby-Saboteure oder gewiefte Strategen. Darüber hinaus hält endlich die seit langem geforderte 3D-Landschaft Einzug im Genre. Mit seiner vorbildlichen Bedienbarkeit, den schönen Grafiken und der mystischen Atmosphäre ist *Populous – The Beginning* eines der gelungensten Echtzeit-Strategie-Spiele des Jahres. Wie nur wenige Spiele zuvor schafft es *Populous*, eigene Zeichen zu setzen.

Harald Wagner ■



So große und dichte Wälder sind leider nur selten. Im Normalfall muß man lange Zeit auf das Nachwachsen der wenigen Bäume in Reichweite warten.

STATEMENT

In den ersten Minuten war ich von *Populous* schwer enttäuscht. Anstatt die „Infrastruktur" für ein Volk zu erstellen, das sich dann weitestgehend alleine entwickelt, übernimmt man die direkte Steuerung. Also doch nur ein weiteres Echtzeit-Strategie-Spiel? Bereits nach wenigen Minuten zeigt sich aber, daß *Populous* einen ganz eigenen Charakter hat und auch in der Zeit nach *C&C* und *StarCraft* faszinieren kann. Die wenigen Einheitentypen und der Einsatz von Magie eröffnen ein weites Feld für Strategie und Phantasie, so daß nach vielen, vielen Tagen nur noch eines betrübt: Die 25 Missionen gingen viel zu schnell vorüber.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	4
●	WIN 98	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 103 MB

RECOMMENDED
Pentium 266, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 395 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Echtzeit-Strategie	
Grafik	81%
Sound	74%
Handling	96%
Multiplayer	93%
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bullfrog
Preis	ca. DM 100,-

Half-Life

Eine Zeit in der Hölle





Es beginnt als ganz normaler Arbeitstag. Der Wissenschaftler Gordon Freeman betritt morgens sein Büro, begrüßt seine kaffeetrinkenden Kollegen und beginnt sein Tageswerk im Testlabor. Kurze Zeit später ist die Hölle los: Der gesamte Komplex liegt in Trümmern, die Kollegen sind entweder tot oder zu grauenhaften Monster mutiert und auch das rasch zur Hilfe herbeigerufene Militär verhält sich anders als erwartet...

Tank you and have a very save and productive day." Mit diesen Worten entläßt eine Computerstimme den Spieler aus dem Transporter, der ihn an seinen Arbeitsplatz geführt hat. Dieser Ort ist die Black Mesa Corperation, ein riesiger, unterirdischer Forschungskomplex und gleichzeitig der Hauptschauplatz eines der aufregendsten und ungewöhnlichsten 3D-Spiele des Jahres.

Horror-Thriller

Wie kein anderer Action-Shooter momentan baut *Half-Life* von der ersten Minute an eine Stimmung auf, die eher an einen guten Film erinnert als an ein herkömmliches Computerspiel. Das beginnt schon bei dem absolut fantastischen Intro, das den Spieler in der Rolle der Hauptfigur Gordon Freeman auf seiner Zugfahrt zur Arbeit begleitet. Während man aus der Ich-Perspektive aus dem Fenster starrt und die engen, dunklen Gänge entlangfährt, ertönt die eingangs erwähnte computerisierte Frauenstimme und klärt über Sicherheitsvorkehrungen und Verhaltensregeln auf; gleichzeitig werden auf dem Bildschirm die Namen der Entwickler von *Half-Life* eingeblendet. Das Ganze erinnert stark an den Vorspann eines Kinofilms und in dem Stil geht es dann auch weiter. Einmal angekommen, wird man von einem Wachmann in Empfang genommen und in die Zentrale geführt, in der der Arbeitsalltag schon in vollem Gange ist. Während man sich im Folgenden mit der Umgebung vertraut macht, trifft man auf zahlreiche Kollegen, die einen im Vorbeigehen grüßen, von Computerabstürzen erzählen oder nach ihrer Kaffeetasse fragen. Der Effekt beim Spieler ist schon nach einigen Minuten umwerfend: Man hat tatsächlich das Gefühl, am Alltagsleben dieser NPCs teilzunehmen. Das Entwicklerteam Valve-Software benutzt für diese Vorgänge sogenannte scripted sequences. Im Klartext bedeutet dies, daß die Geschehnisse in *Half-Life* einer Art internem Drehbuch folgen. An bestimmten Stellen im Spiel laufen Schlüsselsequenzen ab, die man selbst nicht beeinflussen kann. Andere Szenen setzen bestimmte Handlungen der Hauptfigur voraus und treiben dann die Storyline voran. Anders als in vergleichbaren Action-Shootern kann man hier also nur bis zu einem bestimmten Grad in die Handlung eingreifen; die meiste Zeit reagiert man eher auf Ereignisse, die entweder man selbst unfreiwillig oder gerade ein anderer NPC ausgelöst hat. Hierdurch erreicht *Half-Life* eine beachtliche Realitätsnähe, die den Spieler unmittelbar in das Geschehen einbindet und von Anfang an fasziniert. Auch verzichteten die Entwickler auf die sonst übliche Level-Aufteilung; da in *Half-Life* eine Geschichte erzählt wird, ist es nur logisch, daß stattdessen in einzelnen Kapiteln vorgegangen wird. Zu Beginn eines Abschnitts sowie an bestimmten Schlüsselpunkten wird kurz nachgeladen, was zwar stellenweise den Spielfluß etwas ins Stocken bringt, gleichzeitig aber die Kontinuität der Story stärker betont. Doch zurück zur Handlung: Ähnlich wie in *Unreal* passiert in den ersten Minuten des Spiels erst einmal relativ wenig; Gordon Freeman wandert zu seinem Spind, holt sich seine Ausrüstung und begrüßt die Kollegen. In dieser Phase kann man sich noch an die Steuerung seiner Figur gewöhnen, die genretypisch-unkompliziert mit einer Kombination aus Tastatur und Maus funktioniert: Mit den Cursortasten steuert man Gordon und die Maus ermöglicht einen flüssigen Rundumblick sowie Feuerkraft im Falle eines Angriffs. Außerdem wird man bei seinen anfänglichen Erkundungen erste Entdeckungen machen, die auf die kommende Katastophe hindeuten, von der noch niemand etwas ahnt.

Böse Vorzeichen

Durch ein Fenster kann man beispielsweise eine Auseinandersetzung beobachten, deren konkreter Inhalt einem allerdings vorerst verschlossen bleibt. In dieser Szene erscheint auch zum ersten Mal ein geheimnisvoller Mann mit einer Aktentasche. Obwohl man ihn auch im weiteren Spiel nie wirklich aus der Nähe zu sehen bekommt, taucht er immer wieder in der Ferne auf und scheint das Verhalten und die Handlungen Freemans genauestens zu fixieren. Auf welcher Seite er steht und





Der Mann mit der Aktentasche taucht während des Spiels immer wieder auf und scheint Freeman zu beobachten. Seine Funktion wird aber erst im Finale des Spiels geklärt.



Die mutierten Wissenschaftler gehören zu den angsteinflößendsten Gegnern im Spiel. Sie sind zwar langsam, richten aber gehörigen Schaden an, wenn sie treffen.

welche Ziele er verfolgt, ist eines der Geheimnisse, die sich Valve für das Ende der überraschenden Story aufgespart hat und das an dieser Stelle natürlich nicht gelüftet werden soll... Hat man schließlich das Hauptlabor erreicht, nimmt das Unglück seinen Lauf. Gordon soll ein hochgeheimes Experiment der Regierung überwachen, über das er selbst nicht allzuviel weiß, außer daß es sich bei der zu untersuchenden Substanz um eine grünliche Alien-Flüssigkeit handelt. Doch bei dem Versuch läuft fatalerweise etwas schief: Das Labor explodiert und die Testsubstanz erweist sich als eine Art Tor in eine andere Dimension, durch das eine ganze Armee Außerirdischer eindringt und die Kollegenschar gehörig dezimiert. Der Moment, in dem man das völlig zerstörte Labor wieder verläßt und das gesamte Ausmaß der Verwüstung realisiert, ist tatsächlich niederschmetternd. Die Einrichtung ist zertrümmert, viele der Kollegen liegen tot oder bewußtlos auf dem Boden, andere versuchen verzweifelt Erste Hilfe zu leisten. Einer der wenigen, die unverletzt geblieben sind, bittet Freeman nun, möglichst schnell Hilfe von außen zu beschaffen. Das Militär sei zwar schon kontaktiert – aber wer weiß schon, wie lange die brauchen? Also macht sich der tapfere Forscher allein auf den Weg durch das völlig verwüstete Gebäude und steht schon nach wenigen Minuten vor der ersten Alien-Kreatur. Anfangs hat man nur die Möglichkeit, sich im Nahkampf mittels eines zufällig gefundenen Brecheisens seiner Haut zu wehren, später kommen einige genretypische Waffen hinzu, also beispielsweise Handgranaten, Maschinengewehre oder Pistolen. Dennoch bleibt das Kampfinventar überschaubar und im Vergleich zu anderen Shootern relativ klein. An keiner Stelle im Spiel artet das Geschehen in stumpfsinniges Geballere aus; auch die stundenlangen Wanderungen durch gleichförmige Tunnelsysteme fehlen weitgehend. Natürlich sind all diese Elemente im Gameplay enthalten; trotzdem hat man sich starke Mühe gegeben, beim Spieler ständig für neue Überraschungen und Abwechslung zu sorgen, wofür vor allem auch die phantasievoll gestalteten und ausgesprochen unangenehm wirken-

IM VERGLEICH

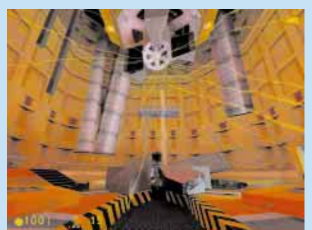
Spiel	Wertung
Unreal	92%
Half-Life	91%
JK: Mysteries of Sith	90%
Turok	80%
Klingon Honor Guard	78%

Weiterhin hat *Unreal* zumindest in technischer Hinsicht die Nase vorn, weil es schlichtweg mit der besseren und detaillierteren Grafik aufwarten kann. *Half-Life* dagegen hat als größten Bonus die interessantere Storyline und das langfristig abwechslungsreichere Gameplay, die es trotz schwächerer Optik aus dem Stand an die Spitze der Genre-Vertreter katapultieren – dicht gefolgt von dem schon etwas betagteren *Jedi Knight*, das mittlerweile schon fast Klassiker-Status erreicht haben dürfte und spielerisch immer noch eine Menge zu bieten hat. *Turok* wartet hingegen bereits auf seinen Nachfolger.

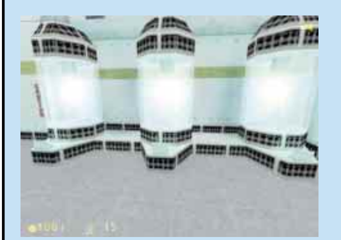
DISASTER AREA

Nach der Explosion im Hauptlabor ist im Forschungszentrum buchstäblich nichts mehr wie vorher. Die verheerenden Auswirkungen der Katastrophe machen sich überall im Gebäudekomplex bemerkbar.





Es grenzt fast an ein Wunder, daß Gordon die gigantischen Explosionen im Hauptlabor überlebt. Selbst der Türöffner am Ausgang funktioniert nur noch notdürftig.





An den Stromaggregaten, die vorher anstandslos ihren Dienst taten, sind offensichtlich schon die ersten Gäste aus einer anderen Welt angekommen.





Die Gänge, die die Labors und Büros miteinander verbinden, waren vorher angenehm sauber, aufgeräumt und mit netten Kollegen bevölkert...





...doch jetzt sind sie durch wild hin- und herrasende Laserstrahlen und umgestürzte Stromgeneratoren zu einer potentiellen Todesfalle geworden.



BESUCH VON EINEM ANDEREN STERN

Das Design der außerirdischen Besucher sucht seinesgleichen. Selten gab es so viele unterschiedliche, fremdartige Wesen zu bestaunen wie in *Half-Life*. Um den Überraschungseffekt nicht zu verderben, sei hier nur eine kleine Auswahl mit vier Tierchen präsentiert.



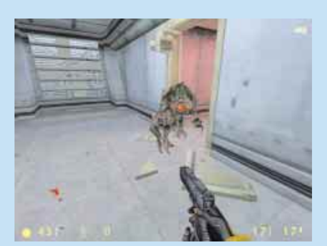
Einer der Face-Hugger in Aktion. Die fiesen Biester erweisen sich als erstaunlich wendig; sie krabbeln auf das Opfer zu und versuchen, sich an seinem Kopf festzusetzen, was eine unappetitliche Metamorphose zur Folge hat...



...und zwar vom freundlichen Forscher zu diesem ekligen Gesellen. Die mutierten Wissenschaftler bewegen sich zwar sehr langsam voran, erwischen sie einen aber mit ihren langen Armen, richten sie beträchtlichen Schaden an.



Zu kurz geratene Pittbulls mit einer Augenerkrankung? Mitnichten – diese Aliens bewegen sich recht flink, springen auf ihr Ziel zu und senden elektrische Impulse aus, die sich kreisförmig ausbreiten.



Eine ähnliche Strategie wendet auch dieses Ungetüm an: Es versteckt sich vorzugsweise in unübersichtlichen oder dunklen Räumen und schießt von dort aus gezielt Stromschläge auf den Spieler ab.

den Aliens sorgen. Die feindlichen Kreaturen sind in der Tat ein Kapitel für sich; selten hat man sich so sehr Mühe gegeben, möglichst fiese und ungewöhnliche Monster auf den Bildschirm zu bringen.

Alptraumhaft

Unter anderem bekommt man es mit kleinen, unglaublich schnellen Biestern zu tun, die den Face-Huggern der *Alien*-Filme verblüffend ähneln. Diese unberechenbaren Tierchen krabbeln scheinbar harmlos auf den Spieler zu und springen ihn dann überraschend an. Erwischen sie einen der zahlreichen NPCs, so klammern sie sich an dessen Kopf fest und verursachen eine Mutation, die den ehemaligen Arbeitskollegen im Handumdrehen zu einem zwar langsamen, aber immens gefährlichen Zombie werden läßt. Kleine, Hund-ähnliche Wesen mit einem einzelnen, riesigen Auge senden Elektroschocks aus und an den Decken hängen Untiere, die ihre Opfer mittels eines langen Tentakels vom Boden direkt in ihren Schlund ziehen. Alle Gegner sind nahezu perfekt animiert und bewegen sich extrem realistisch (sofern man das bei Elektro-Hunden und Mutations-Zombies so nennen kann). Obwohl man es über lange Strecken eher selten mit mehr als zwei oder drei Gegnern gleichzeitig zu tun hat, ist *Half-Life* nicht eben arm an Schockeffekten. Die außerirdischen Feinde verstecken sich unter anderem in Kisten oder brechen gerade in dem Moment aus Räumen aus, in dem man nichtsahnend oder schlichtweg unaufmerksam die Gänge entlangschleicht. Erschwerend kommt hinzu, daß die Gegner sehr geschickt agieren und meist im denkbar ungünstigsten Moment angreifen. Oft positionieren sie sich so vor dem Spieler, daß an Ausweichmanöver oder Flucht gar nicht zu denken ist, oder ziehen sich nach der ersten Attacke in Ecken zurück, an denen man auf jeden Fall vorbei muß, um seinen Weg fortzusetzen, und harren dort geduldig aus.

Dadurch, daß der Gegner theoretisch jederzeit aus Ecken oder sogar von oben auftauchen könnte, ist der Schwierigkeitsgrad schon zu Anfang relativ hart. Zwar hat man im leichtesten Modus noch reichlich Erste Hilfe-Kästen an der Wand hängen, an denen man seine Lebensenergie wieder aufladen kann, doch gerade Munition für die einzelnen Waffen sollte von vornherein sehr sparsam eingesetzt werden, da wertvoller Nachschub eher spärlich verteilt und oft auch nicht eben einfach zu finden ist. Löblicherweise ermöglicht eine Quicksave-Funktion das Abspeichern des Spielstandes



Dieser einäugige Zyklop gehört zu den mit Abstand härtesten und interessantesten Gegnern im Spiel.



Die Schienen stehen unter Strom, was eine extrem vorsichtige Vorgehensweise erfordert – sonst brennt´s!



Einen der Forscher hat es erwischt. Die Face-Hugger machen in kürzester Zeit aus den netten Kollegen grauenhafte Zombies.

TESTCENTER — Half-Life

PRO & CONTRA



- NPCs führen ein Eigenleben, das den Storyverlauf vorantreibt
- Gute Gegner-KI, die für einen gehobenen Schwierigkeitsgrad sorgt
- Großes Arsenal an eindrucksvoll gestalteten Monstern
- Packendes und sehr abwechslungsreiches Leveldesign
- Stimmungsvolle Atmosphäre, die an gute Horror-Thriller angelehnt ist
- Spielstände können jederzeit per Tastendruck abgespeichert werden



- Selbst im Easy-Modus noch ein sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- Stellenweise ungenaue Steuerung, besonders bei Sprüngen und Leitern
- Spiel stellt sehr hohe Anforderungen an die Hardware-Ausrüstung

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo1 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
G 200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Ati Rage Pro *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
1740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 3D-Beschleunigung über OpenGL
*2 Direct3D-Support in der vorliegenden Testversion noch nicht verfügbar – in der Verkaufsversion aber enthalten.

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
G 200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Ati Rage Pro *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
1740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig

*1 3D-Beschleunigung über OpenGL
*2 Direct3D-Support in der vorliegenden Testversion noch nicht verfügbar – in der Verkaufsversion aber enthalten.

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

FEATURES

Schwierigkeitsgrade:
3 verschiedene: Easy, Medium und Hard

Waffen:
18 verschiedene, von der Brechstange für den Nahkampf bis zu MGs und Granaten

Monster:
Viele verschiedene Gegnertypen, die sich in ihren Angriffstaktiken deutlich voneinander unterscheiden

Speichermöglichkeiten:
Unbegrenzte Anzahl freier Speicherplätze, dazu jederzeit Quicksave-Option möglich

INSTALLATION

Ladezeiten bei verschiedenen Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

Ladezeiten mit 400 MB:
gut

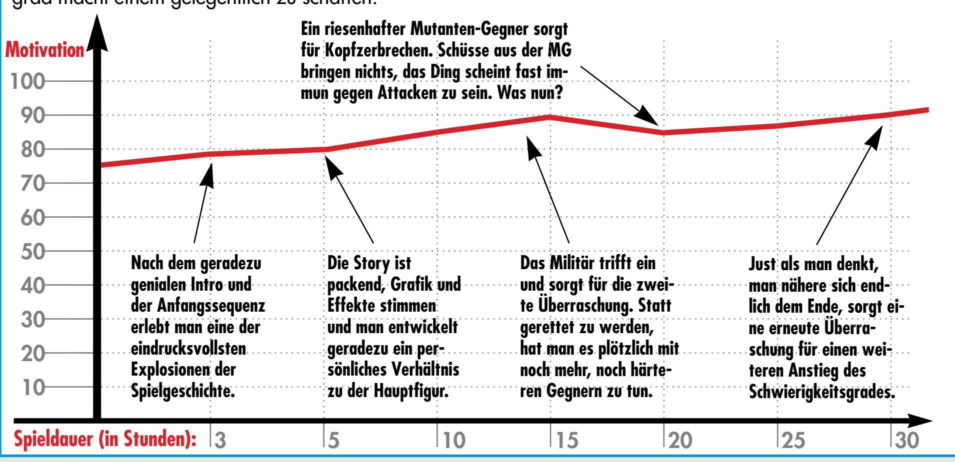
Das Spiel lädt an bestimmten Stellen oft, aber sehr kurz nach.

PERFORMANCE

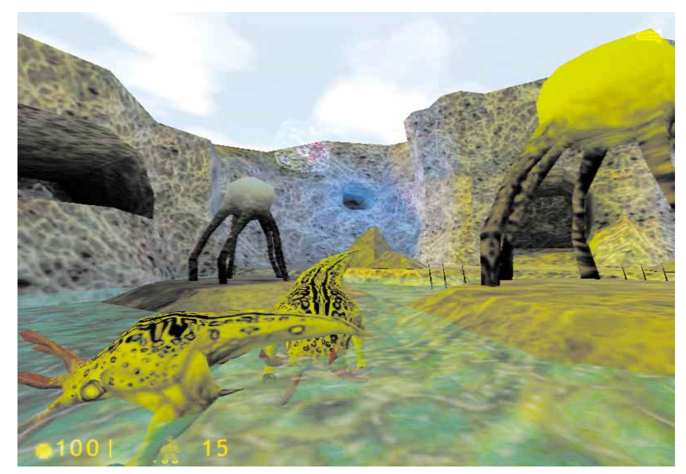
Unsere Testversion verfügte noch nicht über die geplante Direct3D-Unterstützung. Möglich waren daher nur Tests über OpenGL. Hier funktionierten nur Karten mit Voodoo-Chipsatz, alle anderen Treiber waren noch nicht in das Programm integriert.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Half-Life bietet aufgrund der abwechslungsreichen Grafik und der originellen Geschichte, die immer wieder Überraschungen bereithält, fast durchgehend Motivation auf hohem Niveau. Nur der knackige Schwierigkeitsgrad macht einem gelegentlich zu schaffen.







Ein kurzer Blick in die Parallelwelt, aus der die Außerirdischen in das Labor eindringen. Kurz nach dieser Szene bricht im Forschungszentrum die Hölle los.



Ein riesenhaftes, dreiköpfiges Ungetüm, das sich über mehrere Stockwerke erstreckt. Hier mit einer kleinen Handfeuerwaffe herumzufuchteln scheint aussichtslos.

in jeder beliebigen Situation. Spätestens in dem Moment, in dem die Storyline die erste unerwartete Wendung erfährt, wird man von dieser Option dann auch reichlich Gebrauch machen müssen...

Ein unerwarteter Hinterhalt

Auf seinem Weg trifft Gordon immer wieder auf überlebende Wissenschaftler, die all ihre Hoffnung auf das herannahende Militär setzen. Irgendwann ist es soweit: Freeman erreicht die Oberfläche, gleichzeitig treffen die ersten Soldaten per Hubschrauber ein und seilen sich ab. Die Rettung? Weit gefehlt – hilflos beobachtet man, wie das Einsatzkommando die ehemalige Forschungszentrale stürmt und auch die letzten Überlebenden rigoros eliminiert. Offensichtlich hat die Regierung wenig Interesse daran, Details über das gescheiterte Experiment und die Vorgänge in Black Mesa an die Öffentlichkeit dringen zu lassen. Just in diesem Moment tritt auch zum wiederholten Male der Mann mit der Aktentasche auf; doch bevor sich Gordon darüber klarwerden kann, daß das ja alles buchstäblich wie eine gute Folge aus *Akte X* anmutet, steht auch er unter Beschuß. Es bleibt ihm nichts anderes übrig, als wieder unter die Erde zu flüchten, um irgendwie einen Ausweg aus der verfahrenen Situation zu finden. Solche Momente sind es, die den Reiz von *Half-Life* ausmachen und das Spiel zumindest inhaltlich sogar besser als *Unreal* erscheinen lassen. Obwohl die Grafik im Vergleich zu Epics Action-Referenz klar weniger detailliert und lebensecht wirkt, kann das Spiel dies mit seiner unglaublichen Story und einer unvergleichlichen Atmosphäre wieder ausgleichen. Die Geschichte um den Wissenschaftler, der durch unvorhergesehene Umstände plötzlich auf sich allein gestellt ist und über sich selbst hinauswachsen muß, um ein Komplott mit gigantischen Ausmaßen aufzudecken, fesselt und fasziniert wie zur Zeit kein anderer Vertreter des Genres. Stellenweise mutet das Spiel dann auch eher wie ein Action-Adventure aus der Ich-Perspektive an als ein reinrassiger 3D-Actionshooter. Valve scheint mit diesem Spiel gelungen zu sein, was andere Entwickler seit Jahren versuchen und nie so ganz schaffen: *Half-Life* erzählt eine packende, originelle Geschichte, bindet den Spieler von Anfang an darin ein und entläßt ihn bis zum (bitteren?) Ende nicht mehr aus dem Sog der dramatischen Ereignisse.

Oliver Menne ■



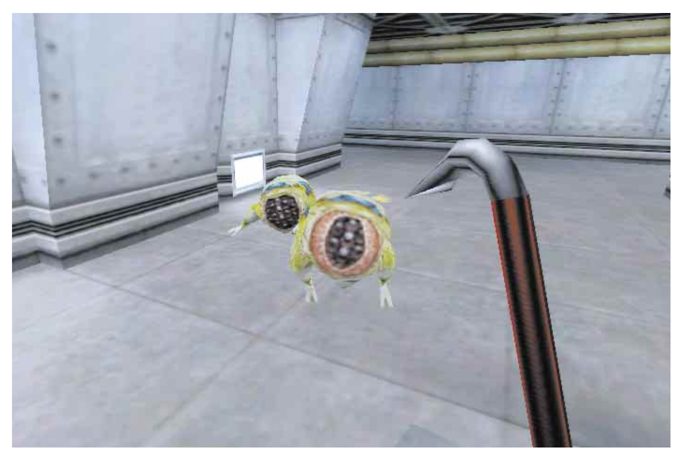
Auf dem Weg ins Büro grüßen Kollegen oder halten sogar ein Schwätzchen.



Die NPCs scheinen über ein faszinierendes Eigenleben zu verfügen.

STATEMENT

Selten haben sich hinter der Fassade vermeintlich simpler 3D-Action so viele neuartige, abgründige und innovative Ideen verborgen. *Half-Life* ist erschreckend, faszinierend, fesselnd... schlichtweg umwerfend. Sicher – an die optische Brillanz eines *Unreal* reicht das Valve-Werk nicht heran; aber wo die Nali-Saga lediglich mit einer Handvoll interessanter Einfälle aufwarten konnte, präsentiert *Half-Life* Überraschungen am laufenden Band. *Unreal* scheint endlich einen würdigen Konkurrenten gefunden zu haben.



Diese Aliens senden nach einer kurzen Anlaufzeit elektrische Wellen aus, von denen man nicht mehr als zwei oder drei gesund übersteht.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	16
●	WIN 95	Internet	32
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 24 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 400 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 400 MB

3D-SUPPORT
Direct3D (geplant), 3Dfx (Voodoo) via OpenGL

RANKING

3D-Action

Grafik	87%
Sound	85%
Handling	86%
Multiplayer	90%
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Valve Software
Preis	ca. DM 80,-

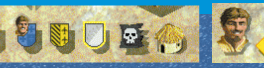


Die Schaltstelle für den Insel-Schöpfer: Jedes Eiland läßt sich binnen Sekunden kreieren und den eigenen Wünschen anpassen.

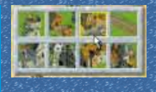
Keine Panik: Die Riesenkraken sind absolut harmlos – Entwarnung für die Schiffsbesatzung.



Die Anzahl der Spieler sowie das Vorkommen von Piraten und Eingeborenen bestimmen Sie für jedes Szenario individuell.



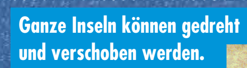
Die Gebäude der Piraten (Wohnhäuser, Wirtshaus, Türme, Fischer) werden wie herkömmliche Städte aufgestellt.



Ob die Piraten nach einmaliger Unterwerfung zurückkehren, stellen Sie im Inselmenü ein.

Bei der Vegetation der Insel haben Sie die Wahl zwischen den Klimazonen „Süden" (Palmen) und „Norden" (Mischwald).

Ganze Inseln können gedreht und verschoben werden.



Im Editor haben Sie Zugriff auf sämtliche Anno 1602-Bauwerke, darunter auch die Wohnhäuser aller fünf Gesellschaftsschichten.

Wale und Delphine begleiten Ihre Handelsschiffe.



Auf den Inseln stationieren Sie eine beliebige Anzahl von Schwertkämpfern, Musketieren, Kanonieren und Reitern.

Berge können kleine oder große Erzvorkommen, Gold oder gar keine Rohstoffe enthalten. Unerschöpfliche Erzvorkommen erschaffen Sie mit einem gesonderten Icon. Erze können optional auf „unerschöpflich" eingestellt werden.

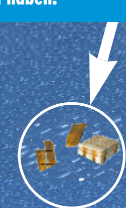
Wurde eines Ihrer Schiffe versenkt, können Sie durch einen Klick auf die herumtreibenden Güter herausfinden, welche Einbußen an Gütern Sie erlitten haben.

Nach dem Bau einer Häuptlingshütte gruppieren Sie Wohnhäuser und Kriegerhütten in der Siedlung. Vielleicht findet ja auch noch eine Pyramide Platz.

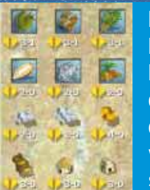


Kleines oder großes Kriegsschiff, kleines oder großes Handelsschiff? Mit diesem Symbol lassen Sie Schiffe beliebiger Art vom Stapel.

Inseln gibt es in fünf verschiedenen Größen und über 500 Ausführungen. Steht erstmal die Größe fest, bestimmen Sie mit dem Schieberegler die Form der Insel.



Eingeborene sind gerngesehene Handelspartner, die Ihnen Tabak, Gewürze und sogar Gold verkaufen.



Landwirtschaftliche Güter, Eisenerz, Gold, Schätze und Eingeborene sollen bei jedem Spielstart zufällig auf die vorhandenen Inseln verteilt werden? Mit diesem Menü kein Problem.

Pro Insel gibt es drei Ressourcen (Kakao, Zuckerrohr, Weintrauben usw.), die dort entweder hervorragend (100%), mittelprächtig (50%) oder überhaupt nicht (0%) gedeihen. Hier stellen Sie für jede Insel ein, was dort wachsen soll.



Der Warenbestand aller Kontore, Markthallen und Schiffe läßt sich vorgeben.

Hier stellen Sie das Startkapital und den Expansionsdrang der Computergegner ein.

Dürren ja oder nein? Die Naturkatastrophe läßt sich deaktivieren.

Anno 1602-Missions-CD: Neue Inseln, neue Abenteuer

Schatzinseln

Auf zu neuen Ufern – im Falle des offiziellen Anno 1602-Erweiterungssets sind das ziemlich genau 500. Neben neuen Inseln und neuen Abenteuern, die im Untertitel versprochen werden, erwarten Sie im Add-On zum Aufbau-Strategie-Spiel des Jahres erweiterte Features sowie (Tusch!) ein Szenario-Editor. Ist das prallgefüllte Schatzkästlein die geforderten 40 Taler wert?



Pro Inselgröße existieren im Schnitt zwischen 40 und 60 verschiedene Varianten.

Wenn Sie zu den 400.000 Haushalten gehören, die in den vergangenen sechs Monaten vom *Anno 1602*-Fieber gepackt wurden, dann lechzen Sie vermutlich schon nach neuen Herausforderungen. Genau die bietet Ihnen die *Anno 1602*-Zusatz-CD-ROM, übrigens die einzige ihrer Art auf dem Markt, die direkt vom Hersteller stammt. Hier bekommen Sie für Ihr Geld keine schnell zusammenkopierte Spielstand-Sammlung, sondern 20 „richtige" Missionen, die sich auf sechs Kampagnen verteilen und erst nach und nach freigeschaltet werden. Vom Etablieren eines Gewürz-Monopols bis hin zur Gründung zweier Städte mit mindestens 1.500 Einwohnern (darunter 1.000 Aristokraten) reicht die Palette der äußerst anspruchsvollen Aufgaben. Hinzu kommen neun einzeln anwählbare Einzelspieler-Karten sowie 30 Mehrspieler-Szenarien für bis zu vier Strategen.

Wenn Ihnen Ihre Welt zu klein wird

Wer *Anno 1602* inzwischen in- und auswendig kennt, stellt ziemlich schnell fest: Grüner wird's nicht. Das Meer ist genauso blau wie bisher, Kaufleute und Aristokraten muffelig wie eh und je. Wenngleich das richtungsweisende Spielprinzip unangetastet blieb, wurden im Bereich Steuerung einige sinnvolle, teils überfällige Eingriffe vorgenommen. Oder haben Sie sich noch nie darüber gewundert, warum Sie nach dem Anwählen von Markthallen und Kontoren nochmals auf ein Kisten-Symbol klicken müssen, um die Warenübersicht einzublenden? Mittlerweile genügt ein schlichter Doppelklick auf ein Warenlager zum Anzeigen des Bestands. „Wieso informiert Sie das Programm nicht, wenn eine Handelsroute mangels Angebot oder Nachfrage keinen Sinn mehr macht?", reklamierte die *PC Games* im Testbericht in Ausgabe 5/98. Problem erkannt, Problem gebannt – ab sofort werden Sie per Sprachausgabe benachrichtigt, wenn Ihr Handelspartner keine Tabakstauden und Stoffe mehr von Ihnen benötigt. Weitere Neuerungen: Beim Markieren von Soldaten und Schiffen öffnet sich sofort das Kampfmenü, ohne daß Sie das entsprechende Icon erneut anklicken müßten. Das „Ein Männlein steht im Walde"-Problem löst die Taste M: Alle militärischen Einheiten, die von Bäumen verdeckt werden oder schlichtweg im Kampfgetümmel untergehen, werden mit einem einzigen Tastendruck markiert. Zusätzlich können Sie die Soldaten auch auf der Übersichts-Karte entdecken. Zwar läßt sich diese Minimap noch immer nicht drehen, doch ein nigelnagelneuer „Positionsrahmen" (repräsentiert den jeweiligen Bildausschnitt) erleichtert zumindest etwas die Orientierung. Wenn Sie ein überflüssig gewordenes Schiff loswerden wollen, müssen Sie es nicht mehr in feindliche Gewässer lotsen – mit dem „Abwrack"-Icon geht sowas wesentlich eleganter. Soldaten werden auf ähnliche Weise in den Ruhestand geschickt.



Mit Pfefferminz bin ich Dein Prinz: Wer im Kerker landet oder Schlösser baut, wird von den trällernden Prinzen heimgesucht.

Erschaffung einer neuen Welt

Mit dem kinderleicht zu bedienenden Editor gestalten Sie Endlosspiel-Szenarien sowie komplette Einzel- und Mehrspieler-Missionen nach Ihren eigenen Vorstellungen. Anstatt jeden Küstenstreifen, jedes Gebirge und jeden Fluß separat zu verlegen, suchen Sie sich einfach eine von knapp 500 mitgelieferten Inseln unterschiedlichster Größe und Form aus und plazieren sie auf dem anfangs „leeren" Meer. Der „besonders große Inseltyp" ist mehr als doppelt so groß wie alle bisherigen Landschaften und bedeckt selbst bei höchster Zoomstufe und Auflösung noch fast den kompletten Bildschirm. Sind Sie mit der Position der Inseln zufrieden, können Sie damit beginnen, jedes Eiland mit Wohnhäusern, Handwerksbetrieben und Plantagen zu versehen. Vor allem bei den Siedlungen für die bis zu drei Computer-Gegner sollten Sie darauf achten, daß Sie selbige nicht vor unlösbare Aufgaben stellen. Das bedeutet beispielsweise, daß sämtliche Gebäude an Straßen angeschlossen sein müssen. Auch noch so prächtige Aristokraten-Villen dürften nicht lange stehen, wenn Sie den Adeligen die dafür notwendige Infrastruktur (Wirts-, Kranken-, Badehäuser, Kathedralen usw.) vorenthalten. Wenn Sie jetzt noch die Ressourcen für jede Insel festlegen und Ihre Welt gegebenenfalls mit Piraten und Eingeborenen komplettieren, haben Sie bereits ein famoses Endlosspiel-Szenario zustandegebracht. Wenn



Klappern gehört zum Handwerk – das gilt zumindest für die Wassermühle, die wie eine herkömmliche Windmühle funktioniert, aber nur an einem Fluß gebaut werden kann. Das Wasserrad rotiert, wenn die Mühle mit Getreide beliefert wird.



Special Effects made by Sunflowers: Bei Vulkanausbrüchen werden Lavabrocken aus dem Berg geschleudert, die rasch Flächenbrände nach sich ziehen.

TESTCENTER — Anno 1602-Missions-CD

PRO & CONTRA



- Erstklassiger Editor für Einzel- und Mehrspieler-Missionen



- Dezente Verbesserungen an Steuerung und Grafik (neue Animationen)



- 30 zusätzliche herausfordernde Missionen (Kampagne, Einzelszenarien)



- Originelles Extra-Szenario mit der Popgruppe Die Prinzen



- Frisch gerenderte Zwischensequenzen und neue Musik



- Nur ein einziges zusätzliches Gebäude (Wassermühle)
- Keine zusätzlichen Produktionsketten/Einheiten/Waren
- Hoher Schwierigkeitsgrad in den sechs neuen Kampagnen

IM VERGLEICH

	KRITERIEN	Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	Die Siedler 3 (Beta-Version)	Caesar 3
ALLGEMEINES	Betriebssystem	Windows 95/98	Windows 95/98	Windows 95/98
	Interaktives Tutorial	Nein	Ja	Ja
	Mehrspieler-Modus	Max. vier Spieler (Netzwerk)	Max. zehn Spieler (Netzwerk, Internet)	Nein
	Missionen	Sechs Kampagnen (20 Missionen),	24 (voraussichtlich) 9 Missionen, 1 Prinzen-Szenario	Kampagne (2x10 Missionen), 12 Karten
	Karten-/Mission-Editor	Ja	Nein	Nein
	Spielgeschwindigkeiten	3	2	10
	Schwierigkeitsstufen	1	1	1
GRAFIK	3D-Karten-Support	Nein	Nein	Nein
	Ansicht	Isometrisch	Isometrisch	Isometrisch
	640x480	Ja	Ja	Ja
	800x600	Ja	Ja	Ja
	1.024x768	Ja	Ja	Ja
	Farbtiefe	256 Farben	65.000 Farben	256 Farben, 65.000 Farben
	Perspektiven	4	1	4
	Zoomstufen	3	1	1
FEATURES	Militärische Einheiten	3	11	3
	Gebäude insgesamt	> 100	Ca. 120	> 100
	Gebäude-Typen	Ca. 75	Ca. 40	ca. 75
	Produkte	23	32	15
	Rohstoffe/Nahrungsmittel	9	11	10
	Endprodukte	11	19	5
	Baumaterialien	3	2	-
	3D-Landschaft	Nein	Ja	Nein
	Beförderung der Soldaten	Nein	Ja	Durch Akademie
	Formationen	Ja	Nein	Ja
	Diplomatie	Ja	Nein	Nein
	Nebel des Krieges	Nein	Ja	Nein
	Gesellschaftsschichten	5	-	20
	Handel/Handelsrouten	Ja	Ja	Ja
	Kämpfe	Echtzeit (C&C-Prinzip)	Echtzeit (C&C-Prinzip)	Echtzeit (C&C-Prinzip)
	Schiffe steuerbar?	Ja	Nein	Nein
	Seeschlachten	Ja	Nein	Nein

PERFORMANCE

AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 166			Pentium 200		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 166			Pentium 200		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar | Spielbar | Flüssig | Geht nicht

INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

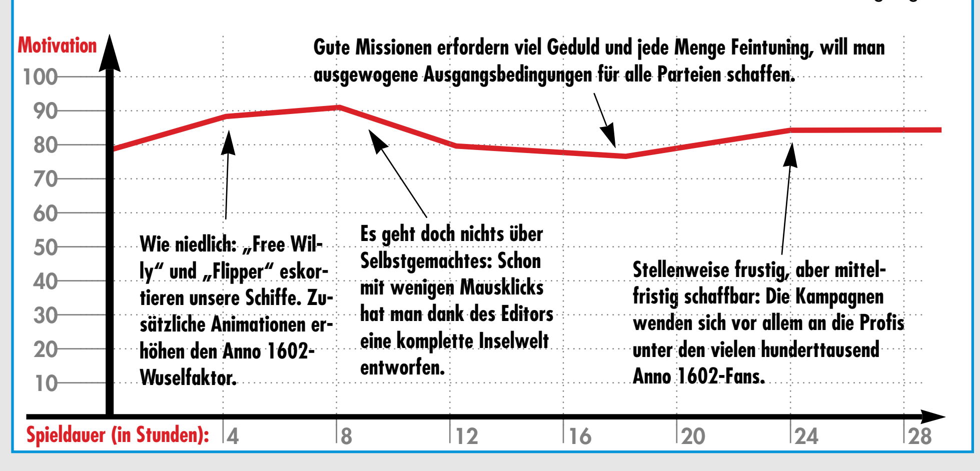
Ladezeiten mit 110 MB: Befriedigend

Ladezeiten mit 520 MB: Sehr gut

Der Bedarf an Festplattenplatz und somit auch die Ladezeiten ergeben sich aus der Menge der Soundtracks, die Sie mitinstallieren.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wer an den Original-Missionen gescheitert ist, wird auch bei den neuen Abenteuern auf den neuen Inseln Probleme bekommen. Glücklicherweise ist der Editor auch zum Erstellen friedlich-streßfreier Endlos-Szenarien geeignet.



daraus eine richtige Mission werden soll, müssen Sie jedem Spieler noch ein passendes Spielziel zuweisen. Das kann beispielweise das Erreichen einer bestimmten Einwohnerzahl oder Bevölkerungsstufe sein, das Unterwerfen eines Gegners, das Erwirtschaften eines konkreten Bilanzwertes oder die Etablierung von Monopolen; natürlich ist auch die Kombination mehrerer Aufträge vorgesehen. Das Wunderbetriebssystem Windows 95/98 macht's möglich, daß Sie den Szenarien-Editor und *Anno 1602* ab 32 MB Hauptspeicher parallel betreiben können. Per Task-Switch (Tastenkombination Alt+Tab) wechselt man zwischen beiden Programmen hin und her, so daß sich leicht überprüfen läßt, was in einem selbsterstellten Szenario funktioniert und was nicht. Computergegner ohne „Heimat"



Schwierigkeitsgrad, zu besiegende Gegner sowie die erforderlichen Zahl an Städten, Einwohnern und Monopolen legen Sie im Missions-Menü für jeden beteiligten Spieler fest. Auch ein individueller Auftragstext darf eingetippt werden.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Anno 1602	91%
Anno 1602-Zus.-CD	86%
Caesar 3	83%
Die Siedler 2 Gold [1]	80%
Knights & Merchants	78%

Das Preis-Leistungs-Verhältnis der Mission-CD ist in Ordnung: Mit allen Wassern gewaschene *Anno 1602*-Profis können sich auf zig Stunden zusätzliches Inselhopping einstellen, Einsteiger sollten zuvor die 20 Szenarien des Hauptprogramms geschafft haben. Wer zur Abwechslung mal eine andere Epoche sehen möchte, ist bei *Caesar 3* von den Sierra Studios hervorragend aufgehoben. Aufbau-Strategie pur ohne Handel bieten Ihnen Blue Byte mit der *Die Siedler 2 Gold Edition* und TopWare Interactive mit *Knights & Merchants*.

[1] Abgewertet, Test in Ausgabe 6/96



Solche Rieseninseln bieten bequem Platz für mehrere befreundete Spieler.



Laß Dich überraschen: „Zufallsinseln" bieten wechselnde Startbedingungen.

mutieren beispielsweise schon nach kurzer Zeit zu Piraten, und falls sich keine Werkzeuge, Holzlatten und Nahrungsmittel im Laderaum des Schiffs befinden, werden Ihre Konkurrenten auch keine eigene Siedlung gründen. Der Editor hat zudem die dankenswerte Eigenschaft, daß sich damit der hohe Schwierigkeitsgrad der Szenarien entschärfen läßt: Die ganz Schlauen kopieren einfach die mitgelieferten Missionen ins Editor-Verzeichnis, laden die entsprechende Karte ein und entfernen zum Beispiel die Verteidigungsanlagen der Konkurrenz. Stellt sich die Frage: Kann man selbsterstellte Szenarien auch an Freunde und Bekannte weitergeben, die das Add-On nicht besitzen? Man kann schon, doch werden diese mit den Missionen nicht allzuviel anzufangen wissen, denn die Karten setzen die installierte Zusatz-CD-ROM voraus.

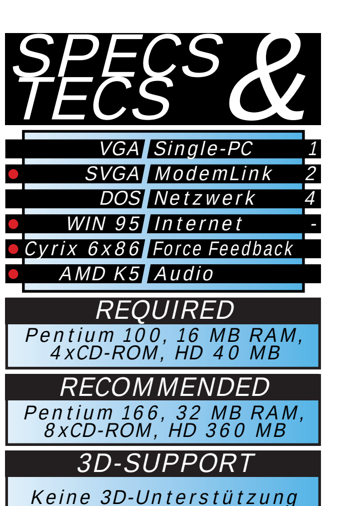
Ich wär' so gerne Millionär...

Womit vertreibt sich der gemeine deutsche Popstar seine langweiligen Abende, wenn er nicht gerade die Goldenen Schallplatten vom Wohnzimmer in die Diele umhängt oder mit seinen Kumpels einen Kanon anstimmt? Richtig, er wirft die *Anno 1602*-CD-ROM ins Laufwerk und besiedelt Inseln. Als ausgesprochene *Anno 1602*-Fans haben sich jüngst Die Prinzen (Küssen verboten, Alles nur geklaut etc.) geoutet. Weil's vom Thema her ganz gut paßt und weil die Prinzen sich mal wieder ins Gespräch bringen wollten (immerhin erscheint bereits in wenigen Monaten das nächste Album), haben die fünf Leipziger Sängerknaben nebst Trommler tatkräftig am Add-On mitgearbeitet. In zwei speziellen „Prinzen-Szenarien" (einmal Einzelspieler, einmal Mehrspieler) können Sie die Herren als glückselig grinsende Kaufleute und griesgrämige Bürger anstelle der bisherigen Visagen erleben. Des weiteren tritt die Combo in einigen Zwischensequenzen auf („Ein Schlooooooooß!") und steuert obendrein einen flotten *Anno 1602*-Song bei, der nicht nur auf der Add-On-CD-ROM, sondern auch auf besagtem Album zu finden sein wird. Der Prinzenpack wird separat aufgerufen, um all jene vor schadensersatzpflichtigen Traumata zu bewahren, die sich nicht zu den Fans der Gruppe zählen.

Sunflowers' Tierleben

Vom Gewimmel eines *Die Siedler 3* oder *Caesar 3* ist *Anno 1602* noch weit entfernt, aber etwas lebendiger ist die Inselwelt dank der possierlichen Delphine, Kraken und Wale auf jeden Fall geworden. Zudem prägen seit neuestem Gaukler und Spielmänner das Straßenbild. Optisch noch eindrucksvoller, aber auch in der Wirkung ungleich verheerender ist der Vulkanausbruch als neues „Ereignis", der mit seinen Lavabrocken umliegende Gebäude in Brand steckt oder sogar zerstört. Anders als bei Bränden (Feuerwehr) und Pest (Arzt) ist gegen die Naturkatastrophe kein Kraut gewachsen. Wenn Sie diesen und anderen Gefahren trotzen, belohnt man Sie für Ihre überragenden Leistungen mit einem guten Dutzend neuer Zwischensequenzen. Sie möchten mal ganz unverbindlich in die Zusatz-CD-ROM hineinschnuppern? Als *PC Games*-Leser haben Sie in diesem Monat die Gelegenheit, einen kompletten Original-Level auszuprobieren. Die spielbare, weltexklusive Demo funktioniert übrigens auch ohne das Hauptprogramm.

Petra Maueröder ■



SPECS & TECS

VGA	Single-PC 1
● SVGA	ModemLink 2
DOS	Netzwerk 4
● WIN 95	Internet -
● Cyrix 6x86	Force Feedback
● AMD K5	Audio

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 360 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

STATEMENT

Ich weiß nicht, wie's Ihnen geht, aber „leere" Inseln lösen bei mir immer noch einen magischen Reflex aus: Eiland erkunden, Kontor bauen, Schiff ausladen, Häuser aufstellen. Und das ist bei den Szenarien des offiziellen Erweiterungssets nicht sehr viel anders. Obwohl sich Sunflowers viel Mühe gegeben hat, die Zusatz-CD-ROM aufzuwerten (Prinzen-Mission, Cutscenes, Musik), hätte ich mir dennoch die eine oder andere zusätzliche Kampfeinheit oder weitere Produktionsketten gewünscht – und wenn's nur ein Jäger wäre, der Karnickeln das kostbare Fell über die Ohren zieht. Neue Inseln, alte Bekannte: Falls Sie überwiegend im Endlosspiel neue Welten erschaffen und lästige Piratenüberfälle oder kriegslüsterne Nachbarn leid sind, dann seien Sie hiermit gewarnt – in den sechs Kampagnen haben Sie nur dann eine reelle Chance, wenn Sie sich bei allen 20 Einsätzen des Hauptprogramms als würdig erwiesen haben. Natürlich darf man nicht erwarten, daß ein paar herumtümmelnde Tümmler und eine klappernde Wassermühle aus dem ohnehin exzellenten *Anno 1602* ein noch besseres Spiel machen. Doch seinen Preis ist *Neue Inseln, neue Abenteuer* allemal wert – nicht zuletzt wegen des Editors, mit dem jeder *Anno 1602*-Fan im Handumdrehen Szenarien kreieren kann, die den Missionen der Profis in nichts nachstehen.

RANKING

Strategie	
Grafik	85%
Sound	80%
Handling	80%
Multiplayer	80%
Spielspaß	**86%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sunflowers
Preis	ca. DM 40,-



Railroad Tycoon II

Trainspotting

Mit Railroad Tycoon präsentierte MicroProse vor vielen Jahren eine der ersten Wirtschafts-Simulationen, die auch dem Auge etwas zu bieten hatten. Die virtuelle Eisenbahnanlage soll, in ein zeitgemäßes Gewand gehüllt, den Erfolg wiederholen – doch wie man weiß, ist der Eisenbahn keine große Zukunft mehr beschieden.



Nur bei einer solchen Vergrößerung kann man die Schönheit der Gebäude erkennen. Spielbar ist dieser detaillierte Ansichts-Modus allerdings nicht mehr.

Vatis Modelleisenbahn ist längst tot und auch auf dem PC wird dem darbenden Transportmittel nur sehr wenig Aufmerksamkeit zuteil. Daß von dem Thema eine ausreichende Faszination ausgeht, hat *Railroad Tycoon* vor gut zehn Jahren bewiesen – echte Nachahmer hat das Programm jedoch nie gefunden. Die zugrundeliegende Idee ist bestechend einfach: Man verbinde zwei Orte mit Schienen, transportiere alle möglichen Sachen zwischen diesen Orten umher und kassiere dafür reichlich Geld. Energie- und Modernisierungskosten, gegebenenfalls sogar konkurrierende Bahnlinien sorgen dafür, daß man das Geld auch wieder ausgibt. *Railroad Tycoon II* bietet Karten aller Kontinente zum Bebauen an, die Ressourcen und Produktionsanlagen werden bei jedem Spielbeginn zufällig verteilt. Zunächst ist man versucht, Angebots- mit Nachfrageorten zu verbinden, doch nur im höchsten Schwierigkeitsgrad ist dieses Vorgehen auch sinnvoll. Die Bahnhöfe nehmen nämlich jedes antransportierte Gut an und bezahlen (in unterschiedlichem Maß) dafür. Dennoch ist es schwierig, dauerhaft Erträge einzufahren. Zwar genügt ein Mausklick auf einen Bahnhof oder eine Fabrik, um die dort angebotenen und nachgefragten Güter herauszufinden, die jeweiligen Mengen schwanken aber sehr stark. Daher muß ständig die Rentabilität jeder einzelnen Bahnlinie überprüft werden, gleichzeitig sind altersschwache bzw. zerstörte Züge zu erneuern. Da jeder einfahrende Zug gemeldet wird, werden ähnlich dargestellte Katastrophenbescheide schnell einmal übersehen. Ein Logbuch, in dem man die Ausfälle nachlesen könnte, bietet *Railroad Tycoon II* leider nicht. Dafür aber ein neues Spielkonzept: Der Spieler repräsentiert nicht die Firma, sondern ist lediglich der Geschäftsführer – der in seine eigene Tasche wirtschaftet. Mittels des Aktienhandels kann man auf diese Weise seine Firma in den Bankrott führen, so einen Konkurrenten begünstigen und diesen dann übernehmen. *Railroad Tycoon II* stellt das ganze wirtschaftliche System sehr knapp und übersichtlich dar, selbst Firmenübernahmen und Short-Trades (der Handel von Aktien mit voraussichtlich fallenden Kursen) sind mit wenigen Mausklicks zu bewerkstelligen. In bestimmten Situationen zeigt das Programm dennoch einige unschöne Seiten: So lassen sich keine Tunnel durch Gebirge bohren und die ständig auftauchenden Zeitungs- und Nachrichtenfenster können nicht deaktiviert werden. Der eigentliche Kritikpunkt liegt allerdings im Spielprinzip. Sobald die wichtigsten Schienenverbindungen liegen, gibt es nur noch wenig zu tun. Man sucht unterbrochene Zugverbindungen oder wechselt eine Lokomotive aus, bestenfalls versucht man sein Glück an der Börse. Es ist nicht einmal notwendig, mehr zu tun – läßt man das laufende Programm einige Stunden lang alleine, sind zwar die eigenen Züge kaputt, die Konkurrenten haben aber kaum Marktanteile erobert.

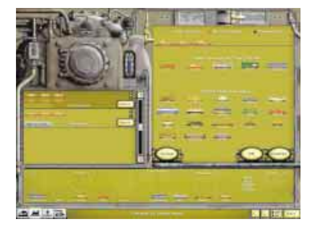
Harald Wagner ■



Um Kosten und Reisezeiten zu sparen, sind solche Schienengeflechte unumgänglich.



Die nicht abschaltbaren Statusmeldungen unterbrechen häufig den Spielfluß.



Das Zusammenstellen der Wagen ist nur auf den ersten Blick verwirrend gelöst.

STATEMENT

Wie das Eisenbahnfahren selbst wendet sich auch *Railroad Tycoon II* in erster Linie an phlegmatische Menschen. Wer keine Überraschungen mag, in stabilen Volkswirtschaften arbeiten will und mehrere Tage in einziges Spiel investieren kann, wird mit *Railroad Tycoon II* bestens bedient. Die Vielfalt dieser Wirtschaftssimulation ist allerdings arg beschränkt: Trotz der vielen Ressourcen und Produktionsanlagen hat man kaum Möglichkeiten, mit originellen Strategien den (als ernstzunehmenden Gegner leider viel zu trägen) Computer zu überraschen. Bei *Transport Tycoon* oder *Der Industriegigant* wird ein ambitionierter Manager weitaus mehr Unterhaltung finden.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1	
●	SVGA	ModemLink	2	
	DOS	Netzwerk	8	
●	WIN 95	Internet	8	
	Cyrix 6x86	Force Feedback		
●	AMD K5	Audio		●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 116 MB

RECOMMENDED
Pentium 266, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 116 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Wirtschafts-Simu.

Grafik	73%
Sound	64%
Handling	70%
Multiplayer	69%
Spielspaß	**69%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Take 2 Interac.
Preis	ca. DM 100,-



Der Ring des Nibelungen

Space Opera

An Wagner scheiden sich die Geister: Die einen halten seine Musik für genial, die anderen fangen an zu fluchen, sobald seine pompösen Stücke irgendwo erklingen. Mit ähnlich extremen Reaktionen werden die Entwickler von Cryo rechnen müssen, wenn sie jetzt ihr wagnerianisches Adventure vorstellen.

Ein Adventure im Fantasy-Gewand nach einer Oper von Richard Wagner? Dieses Konzept vermittelt dem Eindruck, als sei es von Spiegel-Redakteuren beim gemeinsamen nächtlichen Umtrunk ersonnen worden. Tatsächlich beruht es aber auf der Begeisterung des kleinen Programmierteams von Arxel Tribe für die *Wagner Space Opéra*. Diese Umsetzung des Opernwerks *Der Ring des Nibelungen* sorgte Ende der 70er Jahre für Furore, weil der Comic-Zeichner Philippe Druillet die Geschichte um Liebe und Macht in ein poppiges Science-Fiction-Kleid verpackte. „Das ist genau das richtige für uns", mögen sich die Produktmanager bei Cryo gedacht haben, als sie Druillet für ihr anspruchsvolles Projekt engagierten.



„Weia! Waga! Woge, du Welle, walle zur Wiege! Wagalaweia! Wallala, weiala weia!"



Die grafischen Effekte wie etwa Explosionen werden sehr überzeugend dargestellt.



Hier kommt es darauf an, aus den richtigen Zutaten einen Golem zu erschaffen.

Ring frei

Um den *Ring* spielen zu können, braucht man kein Experte in althochdeutscher Stabreimtechnik oder ein Dauergast der Bayreuther Festspiele zu sein. Zunächst macht ein aufwendig gestaltetes Intro mit der Rahmenhandlung vertraut. Auf einem fernen Planeten in noch fernerer Zukunft soll ein Held namens Ish den „Ring des Nibelungen" zum Gaudi der neuen Weltbeherrscher aufführen. Hierzu schlüpft er in die Rolle von vier zentralen Figuren. Jede von ihnen darf sich in ein eigenständiges, frei anwählbares Abenteuer stürzen. Zunächst ist da der mißgünstige Zwerg Alberich, der sich eigenmächtig auf die Suche nach dem legendären Rheingold macht, was ihn auch zu den sexy Rheinfrauen führt. Danach kann der Spieler die Kontrolle über den listigen Loge übernehmen, um den von Alberichs Bruder Mime geschmiedeten Ring zu suchen. Als dritter betritt Siegmund die Bühne, der Vater des legendären Drachentöters Siegfried. Ihn führt das Schicksal unter anderem in Wotans Eiche, wo er aus den richtigen Zutaten einen komischen kleinen Golem zusammenbrauen kann. Als letztes dürfen Sie die Walküre Brünnhilde auf ihrem Weg begleiten.
Die Zwischensequenzen sind sehr umfangreich. Allerdings ist das Scherflein zu gering, das der Spieler zum Gelingen der jeweiligen Mission beitragen kann: Die Rätsel sind nie zu schwierig, doch es hätten schon ein paar mehr sein dürfen. Während der interaktiven Szenen wird die jeweilige Figur aus der Ich-Perspektive gesteuert. Rundumschwenks sind jederzeit möglich, allerdings keinerlei freie Bewegungen. Die Grafik-Engine beruht nämlich auf einem Animationssystem, das den Spieler automatisch zum nächsten Objekt befördert; bei längeren Wegen wird eine CINMovieTM-Sequenz eingeblendet, während der man das fabelhafte Motion-Capturing der jeweiligen Hauptperson bewundern kann. Leider bleibt der Spieler auch bei den Dialogen Zuschauer, da einzelne Texte nicht frei angewählt werden können. Auch wirkt die deutsche Synchronisation teilweise ein wenig zu albern. Dafür überzeugt der Soundtrack: Unter der Leitung Georg Soltis wurde von den Wiener Philharmoniker die anerkanntermaßen gelungenste Interpretation des Wagnerschen *Rings* ausgewählt.

Peter Kusenberg ■



Die Hauptfiguren bewegen sich äußerst realistisch durch die von Druillet designte Fantasy-Welt; leider nur in den zahlreichen Cut-Szenen und nicht im Spielverlauf.

STATEMENT

An der Story gibt es wenig auszusetzen: Äußerst komplex und sehr spannend und mitunter gar witzig präsentieren sich die vier einzelnen Episoden. Einige der späteren Rätsel erinnern stark an das Fantasy-Adventure *Riven*, was die Fans von LucasArts-Witzeleien aber eher abschrecken dürfte. Die Grafik ist beeindruckend – allerdings nur in den gerenderten Zwischensequenzen, die jedoch einen sehr großen Teil des gesamten Spiels ausmachen. Wer vermeintlich höheres Kulturgut auf unterhaltsame Weise kennenlernen möchte, wird hier bestens bedient. Und wer Wagner mag, wird der Versuchung des *Rings* nicht widerstehen können.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 250 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 250 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	70%
Sound	75%
Handling	76%
Multiplayer	– %
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 90,-

NHL 99

Winterna

Wenn die Nächte länger werden, verschlechtert sich die Laune bei den EA Sports-Konkurrenten. Aus gutem Grund: Der kanadische Sportgigant eröffnet traditionell seinen alljährlichen Update-Reigen mit der neuesten Version von NHL Hockey, das sich seit Jahren unangefochten an der Spitze hält. Mit welchen Verbesserungen sich die 99er-Ausgabe als Sportreferenz empfiehlt, haben wir für Sie getestet.

Auch wenn Eric Lindros auf dem *NHL*-Cover dreinschaut wie bei einer Prostata-Untersuchung: Spätestens die Packungsrückseite macht gewaltig Appetit auf das Spiel. Die neue Grafik-Engine ist aber nicht die einzige Neuerung, obschon sie natürlich am offensichtlichsten ist. EA Sports hat es in nur zehn Monaten Entwicklungszeit geschafft, das Gameplay und die Künstliche Intelligenz gewaltig zu verbessern, was *NHL 99* noch stärker an die Realität heranbringt. Da die Unterschiede zum Vorgänger nicht riesig, sondern fein sind, haben wir besonders viel Zeit für diesen Test verwendet, um Ihnen zuverlässig zu sagen, ob sich auch für Besitzer von *NHL 98* der Neukauf lohnt. Außerdem haben wir parallel die englische und die deutsche Verkaufsversion unter die Lupe genommen und geben Ihnen Auskunft, ob sich die germanische Übersetzung diesmal stärker am anglo-amerikanischen Vorbild orientiert.

Verdammt nah dran

Das Herz von *NHL 99* ist weiterhin die akkurate Simulation der nordamerikanischen Eishockey-Liga NHL, die selbstverständlich alle 27 Teams inklusive der neu hinzugekommenen Nashville Predators sowie die entsprechenden Spieler mit ihren Namen und Fotos enthält. Nur wer's nicht rechtzeitig vor die Kamera schaffte, zeigt statt seiner Nase eine gerenderte 99. Selbst der Terminplan einer simulierten Saison stimmt mit der Wirklichkeit überein, gleiches gilt für die Stärken der einzelnen Mannschaften, die basierend auf der vergangenen Spielzeit und den Änderungen für dieses Jahr abgestimmt wurden. Bestes Beispiel: Detroits Goalie Chris Osgood, der trotz des Stanley Cup-Rings nur ein besserer Gurkenpflücker ist und ohne gute Abwehrarbeit auch gegen mittelmäßige Teams so alt aussieht wie die EA Sports-Konkurrenz. Wie schon beim Vorgänger gibt es zusätzlich Turniere mit 18 internationalen Teams, wobei die jeweiligen NHL-Stars für ihre Heimatländer antreten. Gibt es nicht genug Profis für Mannschaften wie Deutschland oder Japan, hat EA Sports Phantasiespieler geschaffen, die oft Angestellten der EA-Filialen des jeweiligen Landes nachempfunden sind. Wer sich daran nicht unbedingt erfreuen kann, der darf mit dem mitgelieferten Editor ohne Probleme Namen, Daten und Fähigkeiten der einzelnen Kufenflitzer ändern und so beispielsweise die Helden des örtlichen Hockey-Vereins einbauen. Die Saison dürfen Sie sowohl über die volle Länge von 82 Spielen oder mit nur 26 Matches bestreiten und außerdem mit bis zu 16 Mannschaften Turniere, Shoot Outs sowie reine Playoff-Partien absolvieren. Jedes Match läßt sich beliebig oft abspeichern, so daß Sie auch bei dreimal 20 Minuten Spieldauer jederzeit eine Pause einlegen können. Bemerkenswert ist, daß EA Sports es endlich geschafft hat, die Anzahl der Tore für fünf-, zehn- und 20-minütige Spiele gleich zu halten. Das heißt, daß längere Spiele nicht automatisch mehr Tore erlauben, außer der menschliche Spieler ist dem Computer-Team deutlich überlegen. Ein reiner Trainings-Modus gibt Ihnen die Möglichkeit, alle möglichen Spielzüge in Ruhe zu üben. Seien es Alleingänge oder Überzahlspiel: *NHL 99* stellt Ihnen die entsprechenden Szenarien in allen vier Schwierigkeitsgra-





chtstraum

den zusammen und ermöglicht es so, gezielt Schwachstellen auszumerzen.

Austarierte Spielmodi

Um Frust vorzubeugen, haben die kanadischen Designer die vier Schwierigkeitsgrade kräftig überarbeitet. Der Anfänger-Modus ist diesmal besonders einsteigerfreundlich: Der Gegner checkt nicht so oft, paßt ungenauer und ist auch im Abschluß schwächer. Der größte Vorteil ist aber die Spielgeschwindigkeit, die ein gutes Stück langsamer als in den anderen Schwierigkeitsgraden ausfällt. Dadurch haben Neulinge mehr Zeit, für einen Paß den richtigen Anspielpartner zu suchen, und können beim Torschuß besser zielen, ohne gleich gecheckt zu werden. Die Abstufung zwischen den anderen Modi Rookie, Profi und All-Star ist ebenfalls gelungen, wobei die Spielstärke des Computers in der Profi-Einstellung in etwa der von *NHL 98* im All-Star-Modus entspricht. Der höchste Schwierigkeitsgrad von *NHL 99* ist knackig; hier haben auch NHL-Veteranen ganz schön zu knabbern, denn der Computer ist enorm abwehrstark, läßt Ihnen kaum Zeit zum Überlegen und ist außerdem erschreckend treffsicher. Die Spielgeschwindigkeit ist hier auch am höchsten, was verflixt flotte Spielchen ermöglicht, in denen Sie am besten nur noch nach Gefühl agieren, da kaum noch Zeit für aufwendig geplante Spielzüge bleibt. In diesem Modus haben Sie das Gefühl, gegen einen hervorragenden menschlichen Gegner anzutreten, der alle Tricks beherrscht. Allerdings gibt es die Möglichkeit, dreistufige Handicaps einzusetzen, die etwaige Defizite ausgleichen können. In der 99er-Version dürfen Sie sich jetzt erstmals für eine feste Position entscheiden, das heißt, Sie steuern nicht automatisch den Spieler im Puckbesitz, sondern beispielsweise nur den Center oder einen Verteidiger. Bei Turnieren oder während einer Saison ist die zuschaltbare Müdigkeit der Spieler eine spannende Option, da die Cracks nach einiger Zeit an Leistung verlieren, wenn sie zu viele Spiele absolviert haben. Dann hilft nur noch Auswechseln, um dem angeschlagenen Star eine Pause zu gönnen. Außerdem wertet *NHL 99* die Leistung eines Spielers aus und gönnt ihm entsprechend einen Fähigkeits-Bonus oder -Malus. Punktet ein Stürmer während eines Spiels mehrmals, hat er eine gute Serie und sollte entsprechend im nächsten Match verstärkt eingesetzt werden. Auch die Verletzungen werden konsequenter berechnet und können einen Stammspieler ohne weiteres für mehrere Wochen außer Gefecht setzen. Müde Spieler verletzen sich außerdem leichter, was Sie immer wieder vor die Aufgabe stellt, Ihre Reihen umzubauen, falls Sie diese Optionen aktiviert haben sollten.



Egal, für welche Auflösung Sie sich auch entscheiden: Diese Perspektive ist immer noch am besten spielbar.

Verbesserte Steuerung

Schon für *NHL 98* bot EA Sports an, das Spiel mit bis zu vier Tasten zu steuern, doch reichten grundsätzlich nur zwei Buttons



Alle 27 NHL-Stadien wurden detailgetreu nachempfunden. Die Zuschauer feuern ihre Heim-Mannschaft entsprechend lautstark und authentisch an.



Jeweils fünf neue Taktiken im Defensiv- und Offensiv-Bereich stehen zur Auswahl. Sie werden animiert dargestellt und sind somit leicht verständlich.



Steht ein Spieler wie hier im Torraum, bevor der Puck das blaue Feld erreicht, wird das Tor nicht gegeben. Diese Regelung läßt sich auch abschalten.



IM VERGLEICH

NHL 99	94%
Frankeich 98	94%
NHL 98 [*1]	88%
Actua Ice Hockey	28%
NHL Open Ice	8%

Keine Überraschungen an der Sportfront: *NHL 99* ist ganz klar die beste Hockey-Simulation und setzt sich mit EAs brillanter Fußball-Referenz *Frankreich 98* an die Tabellenspitze. *NHL 98* ist eine gute Alternative, doch wird es von der 99-Version locker geschlagen, so daß sich ein Update auf jeden Fall lohnt. Die Konkurrenz hat das Nachsehen, denn *Actua Ice Hockey* von Gremlin und die Totalkatastrophe *NHL Open Ice* sind weit davon entfernt, den von EA Sports gesetzten Standard zu erreichen.

[*1] Abgewertet, Test in Ausgabe 11/97



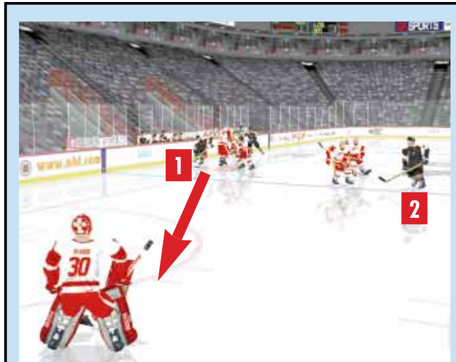
Die mit Stuntmen per Motion Capturing eingefangenen neuen Fouls wie dieser Sprung sind sehenswert.

für alle wichtigen Aktionen aus. Die 99er-Variante zwingt Sie nun, jeden verfügbaren Knopf einzusetzen, denn zum Beispiel lassen sich die Spieler nicht mit doppeltem Druck auf die Richtungstasten beschleunigen. Dafür gibt es nun den dritten Button, der gleichzeitig zum Flitzen und Checken eingesetzt wird. Das macht auch Sinn, denn ein harter Bodycheck läßt sich nur mit entsprechender Geschwindigkeit ansetzen. Ansonsten wedeln die Spieler mit dem Schläger, um so dem Gegner den Puck abzunehmen. Neben den beiden Tasten für Passen und Schießen benutzen Sie das vierte Knöpfchen, um die Special Moves anzubringen. Ob der gerade aktive Spieler in der Lage ist, etwa um die eigene Achse zu wirbeln, so den gegnerischen Goalie zu verwirren und dann per Rückhandschuß ein Tor zu erzielen, erkennen Sie an einem Sternchen, das unter dem NHL-Star auftaucht, sobald dieser ins Angriffsdrittel läuft. Vier verschiedene Aktionen stehen zur Auswahl, die Sie mit der vierten Taste sowie einer Richtungstaste auswählen. Im Defensivdrittel oder wenn der Spieler nicht in Puckbesitz ist, lassen sich Schwalben aufs Eis zaubern oder der Spieler wirft sich todesmutig in den Schuß eines Angreifers. Allerdings sollten Sie das Sich-Fallenlassen nicht überstrapazieren, denn so mancher Schiedsrichter legt Ihnen dies als Spielverzögerung aus und schickt Sie kurzerhand für zwei Minuten in die Kühlbox. Gute Nachrichten gibt es für Tastaturspieler: EA hat die Steuerung so überarbeitet, daß endlich drei Tasten gleichzeitig abgefragt werden und Sie somit schräg fahren und gleichzeitig schießen können. Wie stark Sie schießen, merken Sie an einem farbigen Balken, der im letzten Viertel rot wird, woran Sie erkennen, daß Ihr Schuß zu hoch angesetzt ist und voraussichtlich übers Tor gehen wird. Aber nur voraussichtlich, denn erstmals ist es möglich, daß einer Ihrer Mitspieler den Schuß noch abfälscht, wenn Sie im richtigen Moment erneut die Schußtaste drücken. Möglich wird dies durch die komplett neue Puck-Physik und die viel bessere Kollisionsabfrage, die herrliche Abpraller und abgefälschte Schüsse (auch unabsichtliche) erlaubt.

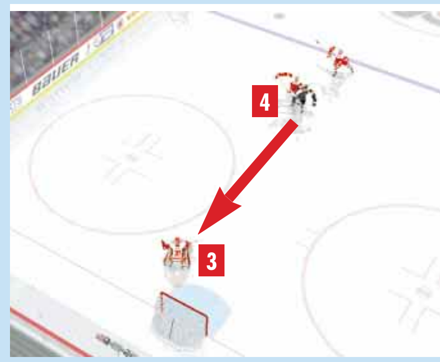
KI sorgt für Freude

Am wenigsten offensichtlich – aber umso wichtiger – ist die deutlich verbesserte Künstliche Intelligenz. Nicht nur, daß der Computergegner sicherer agiert, sondern vor allem verhalten sich Ihre Mitstreiter zuverlässiger als im ohnehin schon überzeugenden Vorgänger. Vor allem klappt endlich

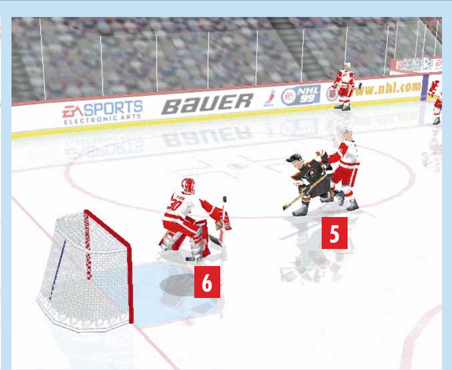
SPIELZÜGE AUS DEM LEHRBUCH



John Leclaire (1) bringt mit seinem harten Schuß Chris Osgood in Verlegenheit, während Eric Lindros (2) seinem Manndecker entwischt.



Osgood (3) kann den strammen Schuß nur abprallen lassen, was Lindros der gewählten Taktik entsprechend in Position laufen läßt (4).



Lindros (5) schlenzt den Puck – trotz heftiger Bedrängnis durch einen verteidigenden Spieler – am Torhüter vorbei ins lange Eck (6).









Jedes Gesicht wurde von Hand modelliert. Hier sehen Sie Chris Simon mit 640x480, 1.024x768 und 1.600x1.200 Bildpunkten (von links).

das selbständige Postieren im Raum, so daß Zwei-Linien-Pässe nur noch selten auftreten. Die neuen Taktiken, die vor dem Spiel gut verständlich erklärt werden, tragen dazu einen Teil bei. Zusätzlich tun Ihre Teamkollegen wirklich alles, um tatsächlich an den für sie vorgesehen Positionen aufzutauchen. Mit etwas Übung wissen Sie bald, wie sich bestimmte Teams im Unterzahlspiel verhalten und können so Ihre Taktik entsprechend einstellen, um im Power Play erfolgreich zu sein. Das Überzahlspiel wurde generell verbessert und ist deutlich realitätsnäher geworden, so daß es endlich Sinn macht, wie die NHL-Vorbilder eine Minute lang den Puck von einem Spieler zum nächsten zu schieben, um die Lücke in der Verteidigung zu finden. Allerdings beherrscht auch der Computergegner diese Spielweise hervorragend, weshalb Sie in Unterzahl höllisch aufpassen müssen, daß sich nicht ein Gegner hinter dem Tor an eine freie Ecke heranschleicht. Besser gelöst wurde auch das Problem mit den Penalty-Schüssen, die nun deutlich häufiger auftreten, wenn Sie einen Gegner im Alleingang von hinten umholzen. Wie hart der Schiedsrichter Fouls pfeift, läßt sich erneut in mehreren Stufen einstellen, um nicht alle paar Sekunden eine Spielunterbrechung zu provozieren. Übrigens werden nun manchmal auch Fouls geahndet, die unmittelbar nach einer Spielunterbrechung passieren. Neu ist auch die Einführung des Videobeweises, mit dessen Hilfe der Schieds-

DEUTSCH ODER ENGLISCH?



Letztes Jahr war die Empfehlung klar: Ernsthafte NHL-Spieler mußten eigentlich zur englischen Original-Fassung greifen, da die deutsche Übersetzung stellenweise arg peinlich war, die Sprecher deutlich weniger Enthusiasmus als ihre amerikanischen Kollegen an den Tag legten und der stimmungsvolle „Colour Commentary" fehlte. Diesmal sieht die Situation anders aus: Electronic Arts hat sich die teils herbe Kritik zu Herzen genommen und die deutsche Version kräftig aufgemöbelt. Zwei Sprecher sorgen nun während des Spiels für Kommentare, wobei Mark Hindelang das Spielgeschehen kommentiert und sein Kollege Gerhard Leinauer interessante Hintergrundinfos zu prominenten NHL-Cracks liefert. Das klappt ganz hervorragend und steht dem englischen Original fast in nichts nach, sieht man mal von der energischeren Sprechweise des US-Moderators ab. In beiden Versionen gleich sind allerdings die immer wieder auftretenden Fehler vor allem bei Pfostenschüssen, die offensichtlich keine waren, und den Fouls, die sämtliche Sprecher immer wieder entdecken, wobei weit und breit nichts passiert ist. Die einzig drastischen Unterschiede finden Sie beim arg gelangweilt klingenden deutschen Stadionsprecher und dessen Ansagen in den Spielpausen. Während der US-Ansager so witzige Einlagen wie „Fans: As this is family entertainment we ask you to please refrain from using inappropriate language in the stands" bringt, sorgt der deutsche Kollege mit Sätzen wie „Herr Rohrer: Sie sind soeben Vater eines gesunden Jungen geworden. Wir gratulieren!" für Stirnrunzeln. Ob die deutschen Übersetzer hier witzig sein wollten und deutlich das Ziel verfehlten, sei dahingestellt. Auch an anderen Stellen wirkt die Übersetzung arg gewollt humorvoll: Bringt der englische Co-Kommentator bei einem Check über die Bande ein trockenes „Do you hear that? Heavy Metal, Baby!", schreit Mark Hindelang freudig erregt „Ein Fall für den Glaser!". Trotz dieser Unterschiede ist dieses Jahr die englische Version kein Pflichtkauf mehr; gerade mit den gut gemachten Background-Infos des Co-Kommentators kann EA Pluspunkte sammeln. Die kleineren Fehler wie falsch übersetzte Menütexte und fehlerhafte Statistiken sollten schnell mit einem kleinen Patch behoben sein, stören den Spielfluß aber ohnehin nicht.



NHL 99 verwaltet endlich die Verletzungen von Spielern korrekt und gibt auch über gute und schlechte Serien der NHL-Cracks Auskunft.



Neue Grafik-Effekte wie das aufstäubende Eis beim abrupten Bremsen bereichern die Optik und erinnern an Bilder aus einer Fernsehübertragung.

TESTCENTER — NHL 99

PRO & CONTRA



- Brillante Grafik-Engine mit geschmeidigen Animationen
- Überragende Künstliche Intelligenz der eigenen Mitspieler



- Verschiedene Spielmodi für alle Geschmäcker und für jedes Können
- Authentische Soundkulisse und tolle Sprachausgabe
- Komplexe Steuerung, die aber auch von Einsteigern leicht erlernbar ist



- Clippingfehler und zuckende Spieler bei Wiederholungen
- Kommentare zuweilen unpassend, müder Stadionsprecher
- Je nach Hardware treten gelegentlich Abstürze auf

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200 [*1]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i740 [*1]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

[*1] AGP-Version (nur bei Pentium II möglich)
Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200 [*1]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i740 [*1]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software [*2]	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

[*1] AGP-Version (nur bei Pentium II möglich)
[*2] Reduzierung auf 8-Bit-Farbtiefe
Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

FEATURES

Spielmodi:
Freundschaftsspiel
Saison
Playoff
Turnier
Shoot Out
Training

Mehrspieler-Modi:
Freundschaftsspiel
Saison
Playoff
Turnier

Mannschaften:
27 NHL-Teams
16 Nationalmannschaften

Wählbare Regeln:
Drittellänge
Abseits
Icing
Zwei-Linien-Paß
Torraum-Abseits
Verletzungen
Ermüdung
Schlägereien
Strafen
Wiederholungen
Team-Vorstellungen
Spiel beschleunigen
NHL- oder internationales Regelwerk
Spielfeld-Größe
Verlängerungen
Kleine Strafen enden nach Tor
Zielhilfe
Regeln sperren
Spiele abbrechen

Schwierigkeitsgrade:
Anfänger
Rookie
Profi
All-Star

Speicheroptionen:
Wahlweise jederzeit oder nur nach Spielende

INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

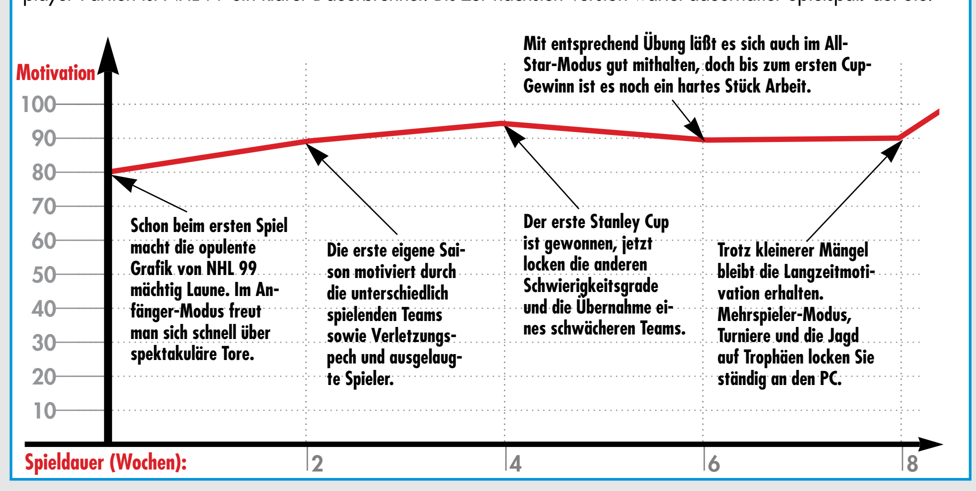
Ladezeiten mit 30 MB
Befriedigend

Ladezeiten mit 100 MB
Gut

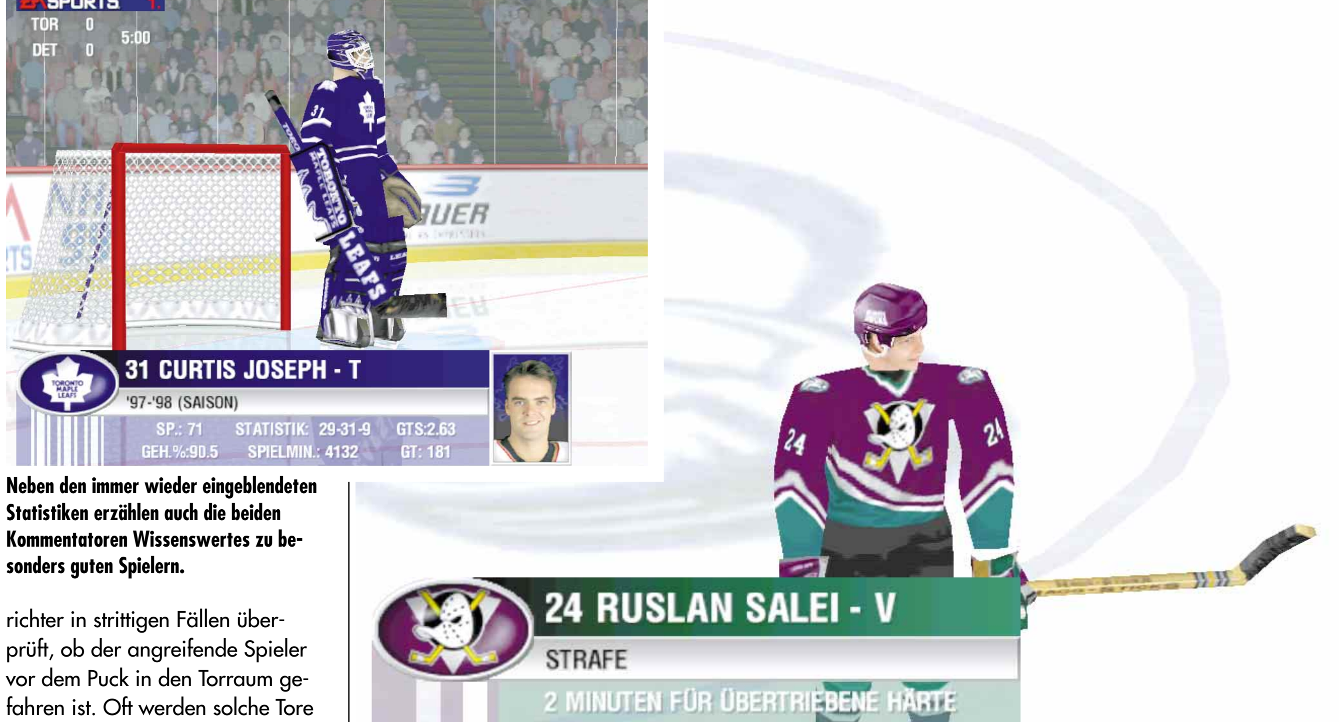
Ladezeiten mit 400 MB
Sehr gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

Dank seiner vielen verschiedenen Spielmodi, der unterschiedlich agierenden Mannschaften und der reizvollen Multiplayer-Partien ist *NHL 99* ein klarer Dauerbrenner. Bis zur nächsten Version wartet dauerhafter Spielspaß auf Sie.







Neben den immer wieder eingeblendeten Statistiken erzählen auch die beiden Kommentatoren Wissenswertes zu besonders guten Spielern.

Das Regelwerk der NHL wird größtenteils fehlerfrei ausgelegt. Für internationale Turniere gelten entsprechende Änderungen.

richter in strittigen Fällen überprüft, ob der angreifende Spieler vor dem Puck in den Torraum gefahren ist. Oft werden solche Tore dann vom Schiedsrichter nicht gegeben, was so manches Stochertor im Nachhinein vereitelt und für gepflegte Schimpfereien sorgt. Bei internationalen Turnieren dürfen Sie nicht nur wahlweise auf den größeren Eisflächen antreten, sondern auch die internationale Icing-Regel anwenden lassen, bei der abgepfiffen wird, sobald der Puck die rote Linie überschritten hat, auch wenn kein Spieler die Scheibe berührt. Das Spiel auf den größeren Eisflächen wurde von EA Sports gut gelöst, denn die Kufenflitzer haben keine Probleme, die ausgewählte Taktik auf ihren größeren Aktionsradius anzuwenden.

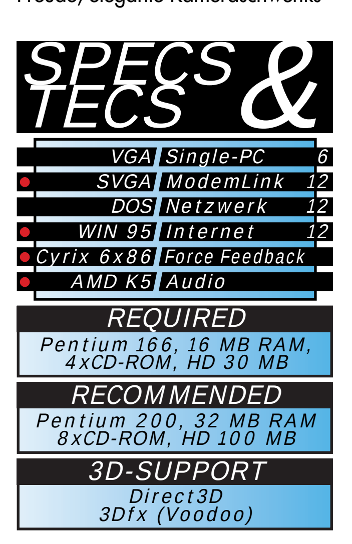
Grafisch fast perfekt

Die grafischen Verbesserungen betreffen nicht nur die brillante 3D-Engine, sondern auch die vielen Menüs, die durch sinnvoll plazierte Icons die Zeit verkürzen, bis alle Einstellungen getroffen sind. Da das erstaunlich knapp gehaltene Handbuch nur wenige Features erklärt, müssen Sie sich die meisten Funktionen selbst zusammenreimen, was dank der aussagekräftigen Buttons nur wenig Probleme bereitet. Besonders gut gelungen ist das Umbauen der Reihen des eigenen Teams und die Auswahl der Spieltaktiken. Da *NHL 99* über Direct3D so gut wie alle 3D-Grafikkarten unterstützt, sind mit entsprechend leistungsstarken Beschleunigern Auflösungen von bis zu 1.600x1.200 Pixeln möglich. Generell ist aber schon die Standardfassung mit 640x480 Bildpunkten eine Augenweide, die vor allem durch die geschmeidigen Spieler-Animationen begeistert. Ob Kurvenfahrten, Rückhandschüsse oder Bodychecks, *NHL 99* übertrifft seinen Vorgänger in jeder Beziehung. Einzig die per Software ohne 3D-Beschleuniger erzeugte Grafik wirkt nicht mehr zeitgemäß und setzt auch einen deutlich schnelleren Prozessor in Ihrem Rechner voraus. Viele kleine Details können während des Spiels begeistern: Das Gesicht jedes einzelnen Spielers wurde von Hand so modelliert, daß es dem Original möglichst nahe kommt. Die Stadien sind teils rappelvoll, teils halbleer und auf den Rängen sitzen echt wirkende Zuschauer, die aus einzelnen Bitmap-Grafiken bestehen und kein verwaschener Fleckerlteppich mehr sind. Zahlreiche Licht- und Spiegelungs-Effekte sorgen für Freude, elegante Kameraschwenks in den Spielpausen und die neue Im-Tor-Kamera ermöglichen völlig neue Perspektiven. Trotz der überzeugenden 3D-Grafik gibt es aber immer wieder ärgerliche Clipping-Fehler und oft hysterisch zuckende Spieler in den Wiederholungen oder bei Spielpausen. EA Sports hat sich deutlich an den Fernsehübertragungen von ESPN orientiert und verwöhnt den Spieler mit geschickten Überblendungen, zahllosen Statistiken und natürlich dem Kommentar von zwei Sprechern. Auf die Unterschiede zwischen der deutschen und der englischen Version gehen wir ausführlich dem Kasten auf Seite 152 ein.

Florian Stangl ■

STATEMENT

Mittlerweile ist es mir fast schon peinlich, Jahr für Jahr die Höchstwertung für ein neues NHL-Produkt von EA Sports zu geben. Nur: Es geht nicht anders. Erneut haben die Kanadier Grafik, Spielbarkeit und Optionsvielfalt in für die Konkurrenz unerreichbare Höhen geschraubt. Der Spieler darf sich freuen, denn besser läßt sich ein Sportspiel für die unterschiedlichsten Geschmäcker nicht zurechtschneiden. Die Frage, ob sich NHL 99 auch für Besitzer der 98er-Version lohnt, muß ich mit einem klaren „Ja!“ beantworten. Wer NHL 99 nicht besitzt, kann nicht einmal ahnen, wieviel er dadurch verpaßt. Nächstes Jahr werden dann sicher die kleinen Bugs bei Grafik, Sound und der Künstlichen Intelligenz der Computergegner beseitigt sein und es wird sich wieder die Frage stellen: Kann es wirklich NOCH besser werden?



RANKING

Sportspiel

Grafik	93%
Sound	92%
Handling	95%
Multiplayer	95%
Spielspaß	**94%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-

Rent-A-Hero

Heldenalltag

Auf Adventures vom Kaliber Monkey Island 3 müssen Fans mitunter jahrelang warten. Zwar erscheinen Monat für Monat neue Titel, aber kaum einer gelangt auch nur in die Reichweite des letztjährigen Erfolges von LucasArts. Der Wiener Software-Entwickler Neo hat's versucht und mit Rodrigo einen taffen Nachwuchs-Helden produziert. Vielleicht kann der ja dem schlaksigen Superstar Guybrush zeigen, was eine Harke ist.


Rodrigo kann auch rabiat werden: Wenn sich Raufbolde nicht zusammenreißen, vergißt der Discount-Held seinen sprichwörtlichen Charme und gibt ihnen was auf die Mütze.


Bei der Auftragsflaute im Heldengeschäft lohnt sich die Anschaffung eines flotten PCs nicht. Und bei der Zahlungsmoral der Kunden ist auch ein Sparschwein überflüssig.

Spätestens seit *Floyd* wissen wir: Es gibt noch Helden. Doch die wenigsten verdienen ihren Lebensunterhalt damit, Prinzessinnen aus den Klauen feuerspeiender Drachen zu befreien. Rodrigo ist solch ein Freiberufler, der von seinen Heldentaten lebt. Nur leider sind Aufträge knapp, da die Konkurrenz immer größer wird und durch Discount-Angebote die Preise verdirbt. Zudem ist Rodrigo in der Branche noch nicht bekannt genug, um die wirklich großen Aufträge zu ergattern. So muß er sich mit unbezahlten Rechnungen und Gelegenheits-Heldentaten herumschlagen. Dies ändert sich, als seine Heimatstadt von den sonst eher harmlosen Piraten angegriffen wird...

Heldenrätsel

Das Spiel beginnt mit einem interaktiven Intro, in dem man die Hauptfigur kennenlernt und ihr gleich bei einer waghalsigen Rettungsaktion zuschauen kann. Nebenbei wird die kinderleichte Steuerung erklärt, so daß selbst absolute Adventure-Neulinge auf das Handbuch verzichten können. Fährt man mit dem Maus-Cursor über einen Gegenstand, so leuchtet dessen Name auf. Zu den meisten Objekten fällt Rodrigo allerdings nur ein witziger Spruch ein, während die wenigsten Gegenstände ins Inventar gelangen. Dies befindet sich in der üblichen unteren Leiste. Am oberen Bildschirmrand gibt es noch ein Symbol für die optionale Online-Hilfe. Ähnlich wie bei Floyd ist es damit möglich, jederzeit Hinweise auf Lösungen für schwierige Rätsel zu erhalten. Und Hilfe wird man nötig haben. Wenn dem Spieler der Einstieg auch leicht gemacht wird, so könnte ihm spätestens ab der zweiten Hälfte der gelegentliche Blick in den Hilfetext einiges Herumgerenne ersparen. Sonst sind die Aufgaben recht fair und nach gründlicher Untersuchung der einzelnen Locations lassen sich auch die härtesten Nüsse knacken.

Glimmsteine

Doch bevor dem Spieler schwierige Aufgaben gestellt werden, darf er sich erst einmal in Tol Andar umschauen. Dieses Städtchen befindet sich auf einer Fantasy-Insel, auf der außer Rodrigo noch eine Menge kautziger Figuren wohnen. Diese machen sich die magischen Kräfte der sogenannten Gloomstones zunutze, die nicht nur leuchten und schön aussehen, sondern auch als hervorragende Energiequelle dienen. Nur mit diesen Steinen ist es möglich, daß die Menschen und Zwerge jener Insel aufwendige Maschinen betreiben können. So nutzt Rodrigo die Gloomstones, um mit seinem Raumgleiter rasch von einem Ort zum anderen zu fliegen. Ohne dieses schnelle Fortbewegungsmittel wären seine Aktionen zur Befreiung gefangener Prinzessinnen gewiß nicht so erfolgreich, weil Drachen ja bekanntlich recht flotte Flieger sind. Aber auch kurze Strecken legt er nicht zu Fuß zurück, denn: "Als moderner Mensch geh' ich zu Fuß nicht weiter als unbedingt notwendig!" Besonders gern besucht er seine Stammkneipe, mit dessen Wirt Sancho er bestens befreundet ist. Außerdem erfährt er dort Neuigkeiten und trifft interessante Leute. Bei seinem zweiten Be-

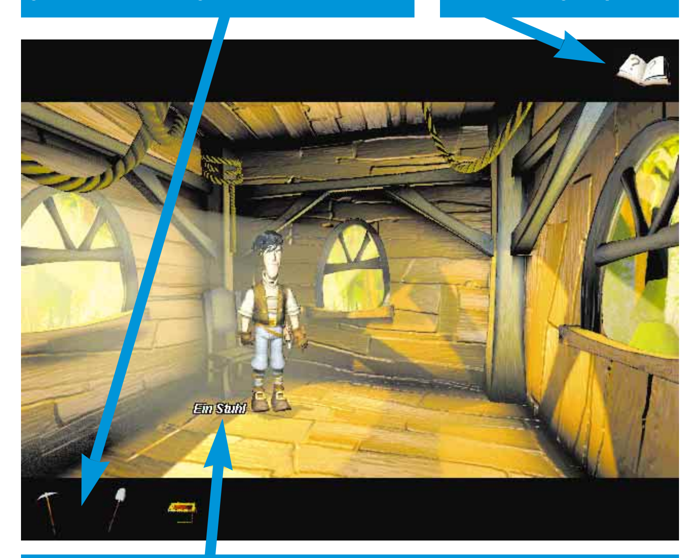


Während sich die Dame im Hintergrund mit dem Piratenkapitän herumschlägt, erkundet Rodrigo in Seelenruhe die Kajüte.



Durch einfaches Anklicken werden die Objekte im Inventar angewählt. Sind sie dann in der jeweiligen Szene einsetzbar, geschieht dies automatisch.

Eine optionale Online-Hilfe erleichtert gerade Einsteigern die Orientierung im Spiel.



Wichtige Gegenstände werden durch Einblenden einer Textzeile automatisch gekennzeichnet. Zum Glück befinden sich nie zu viele Objekte im Inventar.

such dort gerät er gleich an einen zwielichtigen Kerl, der jedoch Rodrigos Heldenmut nichts entgegenzusetzen hat. Beschämt und um einen Mantel ärmer verläßt der Schurke das Lokal. Bis auf solche kleinen Unannehmlichkeiten ist das Leben in dem kleinen Ort sehr beschaulich – wären da nicht die Piraten. Diese haben sich bislang nur als lästige Plage erwiesen, doch plötzlich können sie mit ihren Schiffen fliegen und die dicken Mauern um Tor Andal nutzen herzlich wenig, wenn der Feind aus der Luft angreift. Rodrigo wittert hier seine Chance, ganz groß rauszukommen. Zuvor rettet er noch Jasmin, die hübsche, aber auch sehr anstrengende Frau des Zwergen Ramil. Während diese Zimtzicke noch im Baum sitzt und sich weigert, herunterzukommen, wird die Lage immer brenzliger. Die Piraten beschießen aus ihren fliegenden Schiffen bereits die Stadtmauern und bereiten sich auf die Plünderung des Ortes vor. Doch der findige Mietheld ist nicht auf den Kopf gefallen und mit Hilfe der Zwerge kann er einen mächtigen Zauber aktivieren. Auf diese Weise gelingt es ihm, der Freibeuterplage Einhalt zu gebieten. Aber um welchen Preis? Die ganze Insel wird in tiefe Finsternis gestürzt, die Zwergenstadt Esragoth fällt in Trümmer und auch Tor Andal ist kein Ort der Freude mehr. Der Verursacher des Unglücks hat jetzt alle Hände voll zu tun, um den Schaden wiedergutzumachen.

Features

Neo-Gründer Hannes Seifert wies während der Produktpräsentation in den Redaktionsräumen auf die besondere Einsteigerfreundlichkeit des Spiels hin. In der über zweijährigen Entwicklungszeit haben sich laut Seifert die Programmierer immer wieder Gedanken darüber gemacht, warum viele Adventure-Titel bei den Fans nicht ankommen. Ein Grund sei sicherlich der zu hohe Schwierigkeitsgrad mancher Rätsel. Immerhin haben *Myst* nach einer unabhängigen Studie nur etwa 15% aller Käufer bis zum Ende durchgespielt. Damit *Rent-A-Hero* nicht das gleiche Schicksal blüht, sind alle Aufgaben mit ein wenig Grips zu lösen. Auf ein überquellendes Inventar wie zu *Day of the Tentacle*-Zeiten wurde verzichtet, genauso auf eine Vielzahl verschiedener Befehle: Klickt der Spieler beispielsweise auf eine Spitzhacke, die in einem Bergstollen liegt, so steckt Rodrigo diese in seine Hosentasche – was selbstverständlich nur in einem Cartoon-Adventure möglich ist. Kommt er später an eine Stelle, an der er graben möchte, so reicht ein einfacher Klick auf die Spitzhacke im Inventar und schon beginnt er mit der Buddelei. Im Laufe des Spieles kann es natürlich vorkommen, daß man völlig ratlos ist, was als nächstes zu tun ist. In dieser Situation erweist sich die Online-Hilfe als äußerst nützliches Feature. Deren Tips sind auf die jeweilige Situation abgestimmt, verraten aber doch nicht zu viel. Ein weiteres nützliches Extra ist das Speicher-Management, das dafür sorgt, daß Spielstände automatisch geladen und gespeichert werden. Startet man Rent-A-Hero erneut, kann man gleich dort weitermachen, wo man bereits das letzte Mal nicht weiterkam.

Holzwege

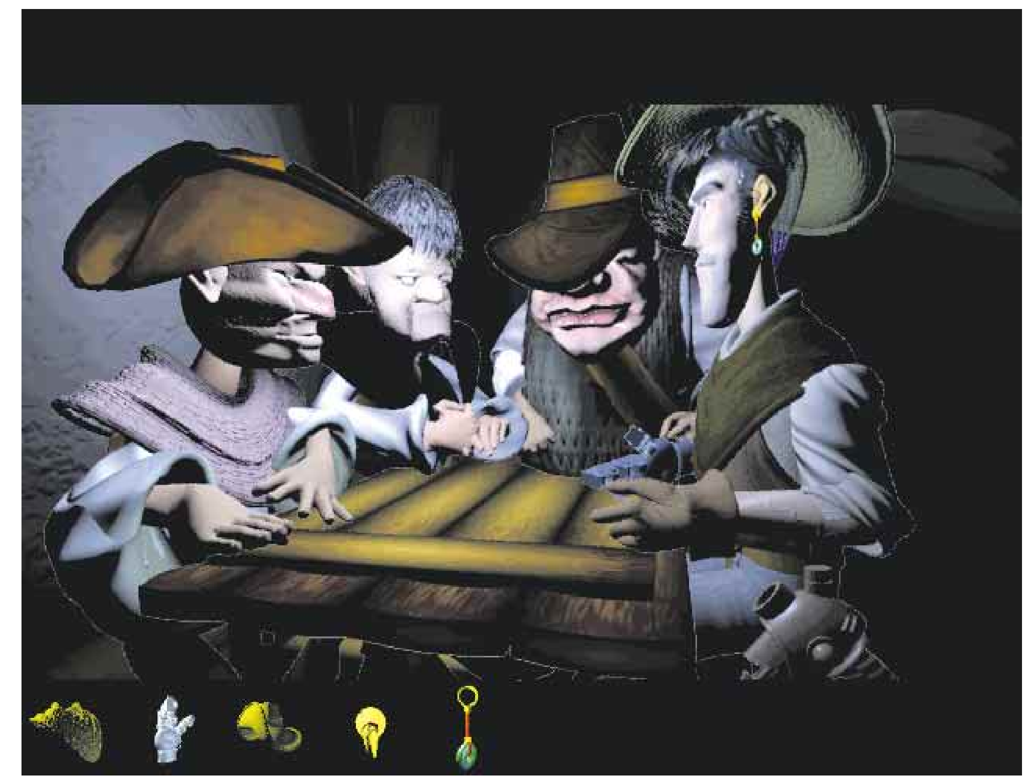
Trotz der Einsteigerfreundlichkeit gibt es einige Ärgernisse, die den Spielspaß trüben. Zum einen sind die Ladezeiten der einzelnen Bilder recht lang, so daß man mitunter bis zu zehn Sekunden warten muß, bis



Die Rätsel arten nie in nervige Knobeleien aus. Allerdings muß man häufig lange nach den richtigen Gegenständen suchen.



Diese Zimtzicke wird von Rodrigo aus dem Kerker befreit – und was ist der Dank?



Rodrigo hat sich als Pirat verkleidet und an den Tisch dieser munteren Herren gesetzt. Ob seine Tarnung ausreicht, wird sich nach dem ersten Glas herausstellen. Denn nur ein echter Pirat verträgt auch einen ordentlichen Schluck aus der Rumpulle.

TESTCENTER Rent-A-Hero

PRO & CONTRA

Lippensynchronität und Gesichtsmorphing sind erstklassig


Viele amüsante Nebenfiguren und spaßige Intermezzi


Das Laden und Speichern der Spielstände ist benutzerfreundlich


Die Story ist anhaltend spannend und bleibt immer logisch


Im Spielverlauf werden die Rätsel langsam schwieriger



Die Grafik-Engine liefert beachtliche und stimmungsvolle Licht-Effekte

Beim Bildwechsel sind die Ladezeiten viel zu lang und hemmen den Spielfluß

Es gibt keine Auswahl verschiedener Dialogzeilen bei Gesprächen

AUSSTATTUNG

Anzahl der CDs: 2

Spieldauer: ca. 20 bis 30 Stunden

Soundtrack: Keine separat abspielbaren Audiotracks verfügbar. Die Hintergrundmusik harmoniert allerdings hervorragend mit der Handlung.

Grafik: Keine 3D-Unterstützung. Eine höhere Auflösung als 640x480 ist nicht möglich. Die Grafik-Engine bietet Echtzeit-Rendering und erlaubt großartige Effekte. Für das hervorragende Gesichtsmorphing gewann Neo die Auszeichnung Animago-3D-Award 1998.

Speichern/Laden: Spielstände können jederzeit gespeichert werden. Eine Auto-Load-Funktion stellt automatisch den zuletzt gespeicherten Spielstand wieder her.

Schwierigkeitsgrad: Der Einstieg ist kinderleicht. Eine zusätzliche Online-Hilfe ist per Mausklick verfügbar. Bei einigen der späteren Aufgaben ist diese von großem Nutzen.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Monkey Island 3	88%
Baphomets Fluch	85%
Rent-A-Hero	84%
Normality	80%
Red Jack	71%

Noch immer führt *Monkey Island 3* die Riege der Top-Adventures an. Dies mag vor allem an der Hauptfigur liegen: Guybrush ist eben nicht nur selbstironischer und witziger als Rodrigo, er verfügt auch einfach über mehr Charme. Dennoch ist der Mietheld bei weitem charakterstärker als etwa sein Kollege Nick aus *Red Jack*. Die Story im Neo-Titel ist ebenso fesselnd wie die Mördersuche in *Baphomets Fluch*. Grafisch hat *Rent-A-Hero* deutlich mehr zu bieten als der 3D-Veteran *Normality* – aber dafür eilte dessen Held Kent damals etwas flotter von Bild zu Bild. Im Vergleich mit der Konkurrenz können sich die witzigen Rätsel der Miethelden-Fabel sehen lassen.

PERFORMANCE

AUFLÖSUNG: 640X480

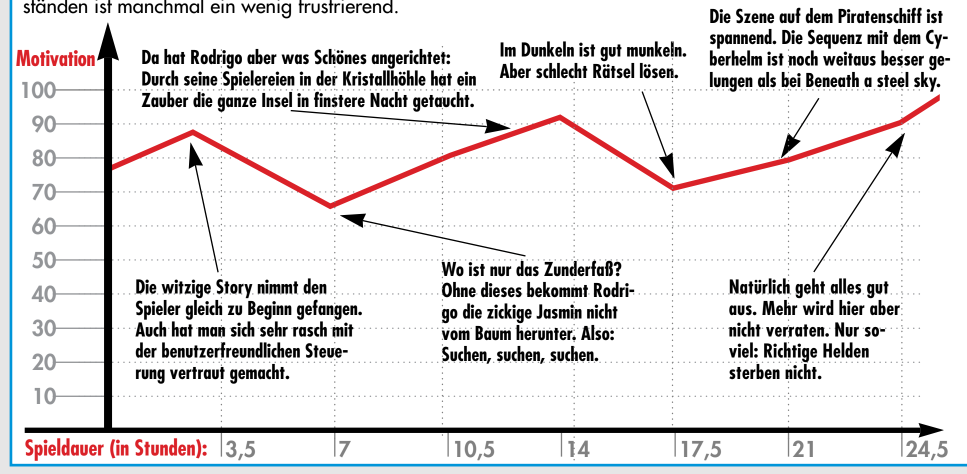
CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			PII/233		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Der High-Color-Modus bietet nur geringfügige Verbesserungen gegenüber dem True-Color-Modus.

Legende: Unspielbar / Flüssig / Spielbar / Geht nicht

DIE MOTIVATIONSKURVE

Mit 20 bis 30 Stunden bietet *Rent-A-Hero* ausreichend lange Unterhaltung. Bis zum Ende ist die Story packend und es tauchen immer wieder neue Personen auf. Nur die Sucherei nach einigen dringend benötigten Gegenständen ist manchmal ein wenig frustrierend.



Das Alpha-Blending ist ein beeindruckendes Feature der Grafik-Engine. Eine Transparenz-Maske sorgt beispielsweise für das Glitzern auf der Meeresoberfläche.

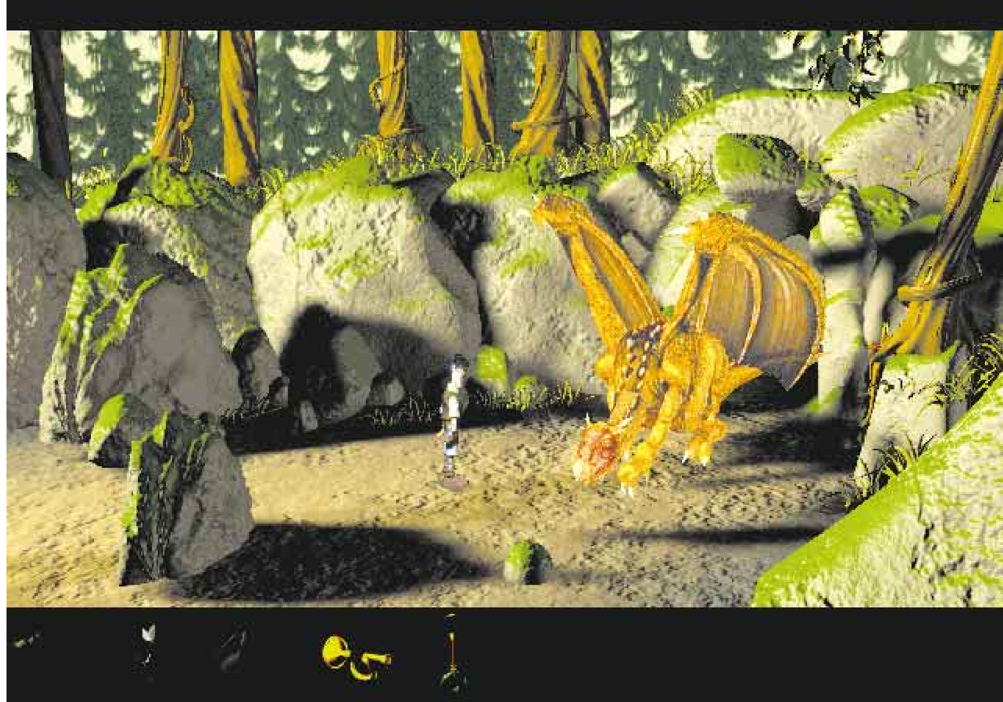
die Hauptfigur von einem ins andere Bild gewandert ist. Besonders im Labyrinth des Waldes zerrt diese Verzögerung an den Nerven, so daß gar böse Erinnerungen an die Waldwanderungen in *Simon the Sorcerer* wach werden. Doch die langwierigen Märsche des Helden lassen sich leicht abkürzen: Mit einem Doppelklick flitzt Rodrigo schnell wie Speedy Gonzales an den gewünschten Zielort. Ebenfalls zu umständlich ist das Reisen mit dem Raumgleiter. Möchte man zum Beispiel vom Wald aus ins benachbarte Zwergendorf reisen, so muß man erst wieder in das Büro des Helden zurück. Von dort aus wählt

STATEMENT

Rodrigo ist schon ein charmanter Bursche. Dies werden sicherlich auch eingefleischte Guybrush-Fans zugeben, wenn sie mit dem Helden auf Prinzessinnen-Rettungsfahrt unterwegs sind. Natürlich hat er noch nicht ganz die augenzwinkernde Selbstdistanz wie sein Kollege von der Affeninsel, aber dies ist ja auch sein erstes Abenteuer, dem hoffentlich weitere folgen werden. Mir hat es besonders viel Spaß gemacht, dem Helden bei seinen Alltagsgeschäften behilflich zu sein: Fürs Drachentöten, Prinzessinnenbefreien und Piratenbesiegen konnte ich mich schnell begeistern. Ist halt was anderes als der „triste" Job eines Spieleredakteurs. Um Spitzen-Unterhaltung zu bieten, hätten die Entwickler jedoch dafür sorgen müssen, daß allzu lange Ladezeiten vermieden werden. Auch eine Überarbeitung der Steuerung hätte sich günstig auf das Spiel ausgewirkt. Schaut man jedoch über die kleinen Schönheitsfehler hinweg, so darf man sich an einem erstklassig gestalteten Adventure mit witziger Handlung und sympathischen Figuren erfreuen. Und so etwas ist heutzutage wahrlich selten genug.



Im Labyrinth des Bergwerks wird Rodrigos Geduld auf eine harte Probe gestellt: "Verrückt, was diese Zwerge so alles anstellen, um an die Gloomstones zu kommen."



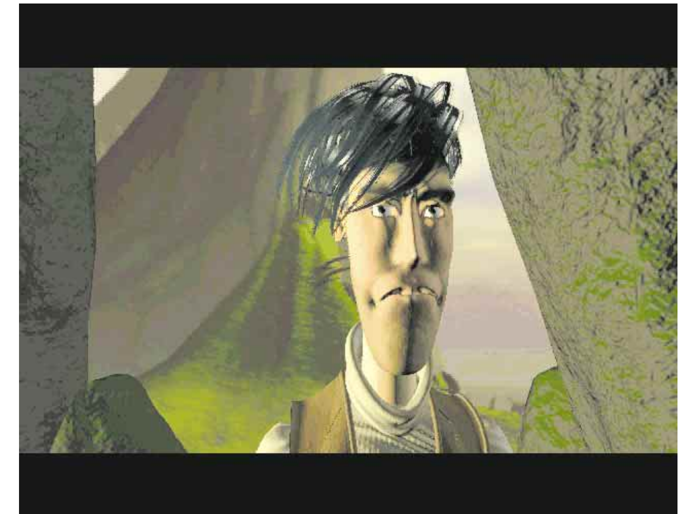
Der Drachentöter und sein Freund: Ohne ihn wäre der Held aufgeschmissen, denn im Verlauf der Story verliert Rodrigo seinen Gleiter.

man einen Zielort innerhalb Tor Andals – und erst dann bekommt man eine Übersicht über die gesamte Insel, auf der man das Dorf anwählen kann. Wie sein Heldenkollege Floyd ist Rodrigo ein wahrer König der Lüfte, doch nach einiger Zeit mag man sich nicht mehr für seine Kapriolen begeistern. Stattdessen wünscht man sich eine Übersichtskarte, die einen rasch ans gewünschte Ziel bringt. Fast erfreulich ist es, wenn Rodrigo den Raumgleiter gegen einen Baum fährt und sich erst einmal zu Fuß durchschlagen muß.

2.5D

Für seine Geduld wird der Spieler mit Dutzenden witziger Figuren an über 40 Schauplätzen belohnt. Zudem kann die Grafik begeistern: Selten sah ein Adventure so gut aus wie dieses witzige 3D-Spektakel. Natürlich handelt es sich nicht um ein richtiges 3D-Spiel, da die Objekte nicht aus zig Polygonen bestehen und von allen Seiten betrachtet werden können. Die hier verwendete sogenannte 2.5D-Technik erlaubt zwar keine Rundumschwenks und Bewegungen in alle Richtungen, doch es entsteht der Eindruck einer virtuellen 3D-Welt. Durch Vorberechnung der grafischen Information können während des Bildaufbaus die einzelnen Elemente zusammengefügt werden. Zu diesen gehören neben den animierten Figuren die sogenannten Sprites, also große, unveränderliche Flächen. Ein weiteres wichtiges Element ist die Transparenz-Maske, die zu jedem Bild mitgeliefert wird. Diese ermöglicht es, mittels Alpha-Blending Feuer, Wasser oder Rauch realistisch darzustellen. So macht die Meeresoberfläche einen besonders guten Eindruck, was der Atmosphäre des Spiels enorm zugute kommt. Doch auch kleinere Effekte wie die Lens Flares zeigen etwa in der Szene bei dem Drachenschädel, wie eindrucksvoll Lichteffekte genutzt werden können. Besonders stimmungsvoll wirken die Zweige eines Baumes, die sich sanft im Wind bewegen, als sich Rodrigo einsam und verlassen am zerstörten Hafen seiner Heimatstadt einfindet.
Da die interaktiven Szenen mit zehn Bildern pro Sekunde auskommen, haben sich die Neo-Entwickler dafür entschieden, die gleiche Bildwiederholrate auch bei den Cut-Szenen zu verwenden. Dadurch wird vermieden, daß sich krasse Unterschiede zwischen der Darstellung der Zwischensequenzen und der Darstellung der eigentlichen Spielhandlung ergeben. Die Grafik präsentiert sich so wie aus einem Guß. Am eindrucksvollsten ist jedoch die Animation der Figuren. Das sogenannte Facial-Expressions-System beruht auf einer Technik, die Gesichtsbewegungen wirklicher Menschen mit einer Kamera aufnimmt. Die so gewonnenen Daten werden digitalisiert und auf animierte Comic-Figuren übertragen, wodurch eine weitgehende Lippensynchronität gewährleistet wird. Diese Technik wurde mit dem Animago-3D-Award 1998 belohnt, was sich das kleine österreichische Entwicklerteam sicherlich redlich verdient hat. Ähnlich überzeugend ist der Soundtrack. Dieser bietet kompletten 3D-Klang, und dank Unterstützung der Wiener Philharmoniker wurden dramatische Szenen besonders wirkungsvoll orchestriert.

Peter Kusenberg ■



Rodrigo ist seinem Kollegen aus Monkey Island 3 auch äußerlich recht ähnlich. Er ist genauso schlaksig und auch seine Frisur erinnert ein wenig an Guybrushs Tolle.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 6xCD-ROM, HD 200 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 300 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	82%
Sound	80%
Handling	85%
Multiplayer	– %
Spielspaß	84%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Neo/MagicBytes
Preis	ca. DM 90,-

Delta Force

Tarnen und Tä

Nachdem in den letzten Monaten mit Rainbow Six und Spec Ops zwei Infanterie-Simulationen herauskamen, die starken Wert auf stategische Vorplanung und taktisches Geschick legten, schickt NovaLogic jetzt Delta Force ins Rennen – thematisch verwandt, aber mit deutlich mehr Betonung auf das Action-Element.



Die *Delta Force* ist eine tatsächlich existierende Sondereinsatz-Truppe der US Army, deren Aufgabengebiet ähnlich gelagert ist wie das der fiktiven Gruppe aus *Rainbow Six* – Terrororganisationen hochnehmen, Geiseln retten und potentielle Attentäter unschädlich machen. Der Hersteller NovaLogic, der mit *Comanche* schon Softwaregeschichte geschrieben hat, schuf nun aus Grundmotiven realer Einsätze ein Action-Spektakel, dessen Spielprinzip sich am ehesten als „*Rainbow Six* in freiem Gelände“ beschreiben lassen dürfte – allerdings ohne die aufwenige Strategie-Komponente.

Sondereinsatz

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines der Mitglieder der Elite-Einheit und hat zusammen mit seinen Kollegen eine Vielzahl unterschiedlicher und abwechslungsreich gestalteter Missionen zu bewältigen. Insgesamt gilt es, über 40 verschiedene Aufträge zu erfüllen, die an allen Orten der Welt spielen. Zu Beginn eines jeden Levels gibt es ein ausführliches Briefing, in dem genau erklärt wird, wie die Ausgangssituation ist, welche Übeltäter eliminiert werden sollen und ob beispielsweise Geiseln in das Geschehen verwickelt sind, die gerettet werden müssen. Einsatzgebiete sind u.a. die karge Wüstenlandschaft des Tschad, grüne Gebirgsketten in Peru oder das exotische Indonesien. In diesen reizvollen Gegenden wird man nun mit seiner Mannschaft abgesetzt und bewegt sich fortan per pedes in Richtung des feindlichen Stützpunkts. Durch bereits vorgegebene Wegpunkte und ein sehr einfaches und verständliches Kompaßsystem fällt die Orientierung selbst in zerklüfteten, ausufernden Steinwüsten ausgesprochen leicht. Von Anfang an ist allerdings eine sehr langsame und vorsichtige Vorgehensweise anzuraten; das Gelände ist in den meisten Fällen sehr weit und unüber-



In diesem Haus haben sich feindliche Terroristen versteckt. Bevor man es blindlings stürmt und damit ein Risiko eingeht, sollte man eine Strategie ausarbeiten.



Wasser kann ein wichtiger strategischer Aspekt bei der Fortbewegung sein. Einerseits bietet es Deckung, andererseits wird man vom Feind nicht erkannt.

uschen





Ein idyllischer Blick ins Tal. Schon auf dem Weg zum eigentlichen Einsatzort wird man gelegentlich überraschend angegriffen und muß sich verteidigen.

sichtlich, praktisch hinter jeder Bergkuppe, jedem Baum und jeder Sanddüne könnte der Feind lauern. Glücklicherweise stehen drei verschiedene Bewegungs-Modi zur Auswahl: Neben der normalen Lauf-Funktion kann man sich auch kriechend oder in der Hocke vortasten, was besonders in Momenten, in denen keine unmittelbare Deckung zur Verfügung steht, sehr nützlich ist. Andererseits hat beispielsweise die flache Bodenlage für den Spieler den entscheidenden Nachteil, daß im tatsächlichen Falle eines Angriffs ein schnelles Ausweichmanöver so gut wie unmöglich ist. *Delta Force* ist weniger eine Simulation in der Tradition eines *Spec Ops*; vielmehr erinnert das Ganze an ein langsames 3D-Action-Spiel. Strategische Elemente wurden nur insofern in das Gameplay integriert, als daß es immens wichtig ist, auf dem Weg ins feindliche Lager immer darauf zu achten, sich nicht allzu frei im offenen Gelände zu bewegen. In den meisten Fällen stehen in den Terrains genügend Verstecke und Deckungsmöglichkeiten zur Verfügung, die man auch dringend nutzen sollte, um sich dem Gegner nicht geradezu auf dem Präsentierteller anzubieten. Ist man schließlich einigermaßen unbeschadet in die Höhle des Löwen vorgedrungen, geht es darum, möglichst sicher und schnell die herumstehenden Gebäude auf Terroristen zu untersuchen und diese unschädlich zu machen.
Zu diesem Zweck steht dem Spieler von Mission zu Mission ein anderes Sortiment an Waffen zur Verfügung. Für den Nahkampf bieten sich sowohl das einfache Messer, als auch eine mit Schalldämpfer ausgestattete H&K MP5 an – allerdings wird man in Auseinandersetzungen aus nächster Nähe nur sehr selten verwickelt. Viel öfter erledigt man die Gegner aus größerer Entfernung mit Hilfe eines Scharfschützen-Gewehrs, das über einen integrierten Sniper-Modus verfügt. Selbst mit bloßem Auge kaum zu erkennende Feinde lassen sich auf diese Weise zielsicher anvisieren, was sich beispielsweise in Lagern, die mit Aussichtstürmen gesichert sind, als ein sehr nützliches Feature erweist. Die Missionsziele, die in den verschiedenen Ortschaften erfüllt werden müssen, sind sehr unterschiedlich und abwechslungsreich ausgefallen. Neben den üblichen Standard-Aufträgen, in denen es lediglich darum geht, sämtliche böse Buben auszuschalten, gilt es unter anderem auch, Geiselrettungen durchzuführen oder Flughäfen systematisch nach Saboteuren abzusuchen. Auch innerhalb der einzelnen Missionen wird für einige unerwartete Überraschungen gesorgt. In einem Level geht es darum, eine Geisel aus einem von Terroristen eingenommenen Lager zu eskortieren. Just in dem Moment, in dem man das Gebäude erreicht hat, in dem der Gefangene vermutet wird, empfängt man einen Funkspruch: Der Gesuchte wurde offen-



Vor jeder Mission werden kurz Sachverhalt, beteiligte Gruppen und die Vorgehensweise mittels Waypoints erklärt.



Es ist jederzeit möglich, aus der Ich-Perspektive in eine Außenansicht zu wechseln.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Unreal	92%
Rainbow Six	86%
Spec Ops	83%
Delta Force	79%
Police Quest SWAT 2	48%

Die Mutter aller 3D-Shooter, *Unreal*, bleibt sowohl beim Gameplay als auch in puncto Grafik weiterhin unerreicht. Thematisch näher als das Space-Opus ist sicherlich *Rainbow Six* gelagert, mit dem *Delta Force* allerdings nicht mithalten kann. Redstorm Interactives Überraschungshit verfügt nicht nur über die leistungsfähigere Engine und die schönere Grafik, auch das Gameplay zeigt sich innovativer und spannender. *Spec Ops* dagegen legt sehr viel mehr Wert auf den Simulationsaspekt und Authentizität als das Action-lastige NovaLogic-Werk.

TESTCENTER Delta Force

PRO & CONTRA

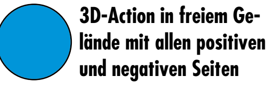

Abwechslungsreiche Missionsziele mit überraschenden Wendungen




Sehr gute Animationen durch Motion-Capturing-Verfahren

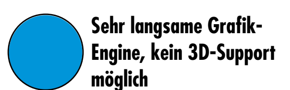

Wirkungsvolle Soundkulisse mit Dolby-Surround-Effekten

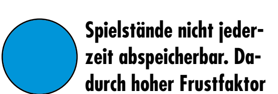


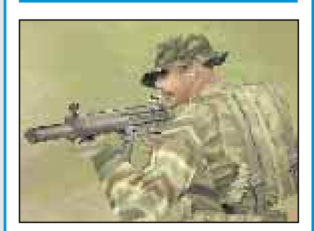

3D-Action in freiem Gelände mit allen positiven und negativen Seiten


Unkomplizierte Bedienung, die leicht erlernt werden kann


Freie Wahl zwischen Ich-Perspektive und Ansicht aus der dritten Person


Sehr langsame Grafik-Engine, kein 3D-Support möglich


Spielstände nicht jederzeit abspeicherbar. Dadurch hoher Frustfaktor



Recht unclever agierender Computer (eigene und feindliche Einheiten)

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 320X240

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software[*1]	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

[*1] Auflösung zu niedrig und Einheiten zu pixelig, um vernünftig spielen zu können.

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 512X384

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software[*1]	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar

[*1] Bei einer Auflösung von 800x600 benötigt das Spiel eine Grafikkarte mit mindestens 6 MB RAM.

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

FEATURES

Anzahl der Missionen:
Über 40 Missionen, verteilt über 5 Kontinente

Schwierigkeitsgrade:
Zwei verschiedene Einstellungen: Einfach und Schwer

Speichermöglichkeiten:
Automatische Sicherung nach jeder bestandenen Mission

Grafik:
Verwendet die Voxelspace-Engine 3.0: keine 3D-Unterstützung

Sound:
Dolby Surround bei vorhandener Hardware

Multiplayer:
Deathmatch oder Cooperative über Modem, Netzwerk oder Internet

INSTALLATION

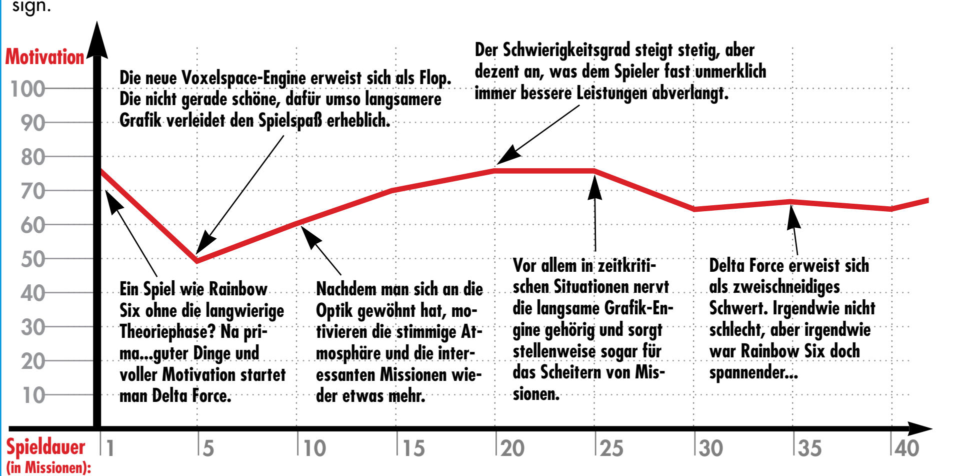
Verschiedene Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM-Laufwerk:

Ladezeiten mit 150 MB
Gut

Ladezeiten mit 300 MB
Sehr gut

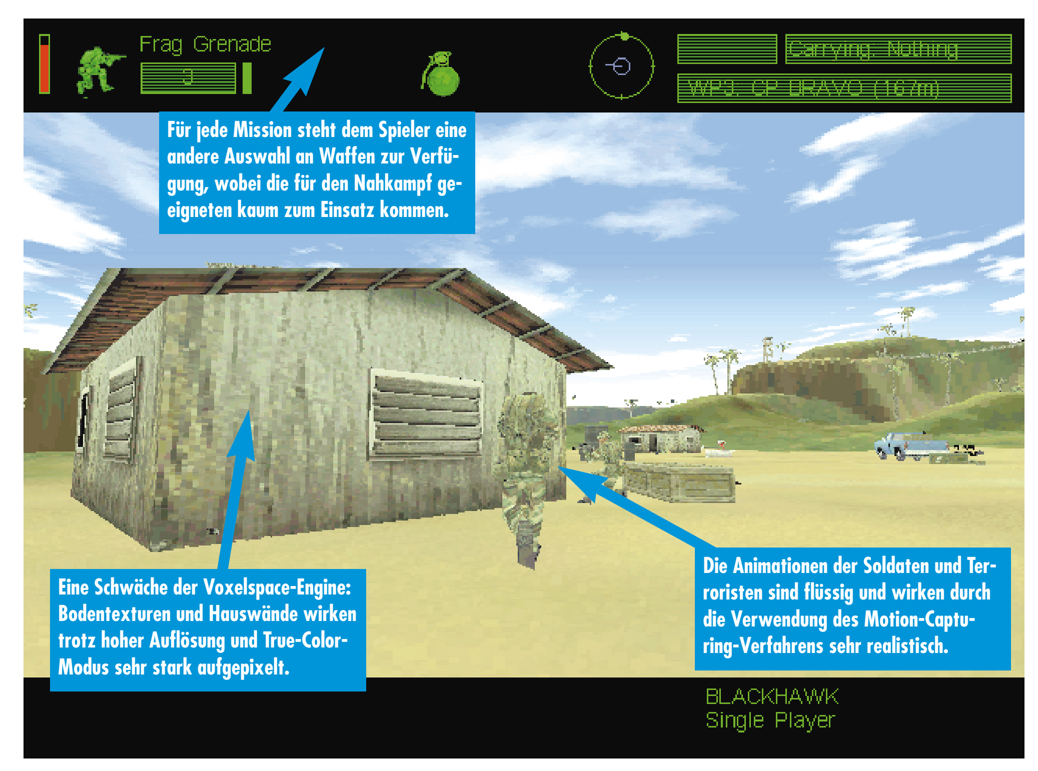
DIE MOTIVATIONSKURVE

Delta Force schreckt aufgrund seines unattraktiven Aussehens erst einmal ab. Beschäftigt man sich jedoch einige Zeit mit dem Spiel, so offenbaren sich seine Stärken, etwa das gute und abwechslungsreiche Missionsdesign.



sichtlich verschleppt – nichts wie weg! Also flüchtet man Hals über Kopf unverrichteter Dinge wieder aus dem Lager, in dem sich nun wider Erwarten doch deutlich mehr Feinde aufhalten als ursprünglich angenommen...
Mit den eigenen Kollegen, die ebenfalls an den Einsätzen beteiligt sind, hat man übrigens vergleichsweise wenig zu tun. Die Herren laufen zwar mit und erledigen schon mal den einen oder anderen Widersacher – eine echte Kommunikation unter den einzelnen Kommando-Mitgliedern findet aber nicht statt. Im Gegenteil: In harten Auseinandersetzungen mit dem Feind kann es durchaus vorkommen, daß gleich mehrere Teamkollegen im Kreuzfeuer sterben, d. h. durch ungeschicktes Verhalten in den Kugelhagel der eigenen Mannschaft geraten. Ansonsten operieren sie absolut unabhängig vom Spieler, der somit bei der Erledigung seiner Aufträge auf sich allein gestellt ist. Kommt dann über Funk die Meldung, daß einer der Kameraden während des Kampfes das Zeitliche gesegnet hat, so macht einen das nicht so betroffen wie zum Beispiel in *Rainbow Six*, in dem ein solches Ereignis drastische Konsequenzen für den Verlauf der Mission hatte. Sieht man aber von solchen kleinen Schönheitsfehlern ab, stellt *Delta Force* tatsächlich eine lobenswerte Neuerung im Genre der Action-Spiele dar und erreicht Gameplay-technisch eine beachtliche Qualität – was man von der grafischen Präsentation des Spiels leider nur eingeschränkt behaupten kann.
Eigentlich beobachtet man das Treiben auf dem Bildschirm aus der genre-typischen Ich-Perspektive. In bestimmten Situationen kann es aber praktischer sein, diese aufzugeben und in die jederzeit verfügbare Ansicht aus der dritten Person zu wechseln, die oft den besseren Überblick gewährleistet. Das hat den Vorteil, daß man aus nächster Nähe die aufwendig und detailliert gestalteten Animationen bewundern kann, mit denen NovaLogic sämtliche Figuren mittels Motion-Capturing ausgestattet hat. Bis auf dieses sehenswerte Feature bewegt sich *Delta Force* in grafischer Hinsicht aber bestenfalls auf Mittelklasse-Niveau. Man verzichtete bei der Entwicklung auf die Unterstützung von 3D-Karten und präsentiert sein Werk lieber mit der weiterentwickelten Voxel-Engine, was einige eklatante Nachteile mit sich bringt: Bei einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten ruckelt *Delta Force* so stark, daß es praktisch unspielbar wird, weil ein genaues Zielen auf Gegner kaum noch möglich ist. Dieses Manko macht sich selbst auf sehr gut ausgerüsteten Rechnern auch schon bei 640x480 leicht bemerkbar. Gleichzeitig wird nicht klar, wofür die Engine so viel Rechnerleistung braucht. Die Bodentexturen wirken unansehnlich, Bäume und Sträucher pixeln beim Heranzoomen extrem auf. Gleichzeitig läuft das Spiel fast unerträglich langsam ab, so daß schon der Weg zum eigentlichen Einsatzziel eher zu einer Gedulds- als zu einer Nervenprobe wird.

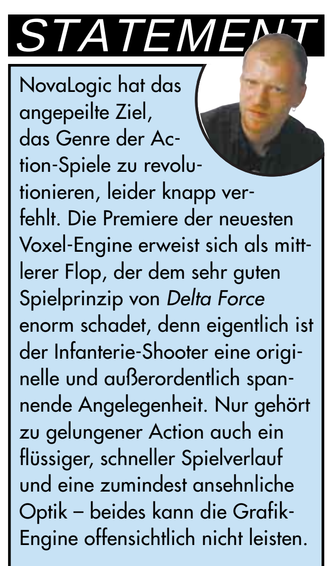
Andreas Sauerland ■



Für jede Mission steht dem Spieler eine andere Auswahl an Waffen zur Verfügung, wobei die für den Nahkampf geeigneten kaum zum Einsatz kommen.

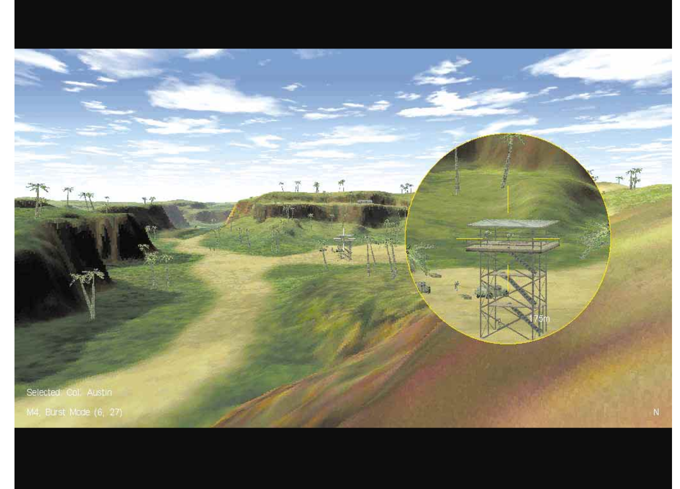
Eine Schwäche der Voxelspace-Engine: Bodentexturen und Hauswände wirken trotz hoher Auflösung und True-Color-Modus sehr stark aufgepixelt.

Die Animationen der Soldaten und Terroristen sind flüssig und wirken durch die Verwendung des Motion-Capturing-Verfahrens sehr realistisch.



STATEMENT

NovaLogic hat das angepeilte Ziel, das Genre der Action-Spiele zu revolutionieren, leider knapp verfehlt. Die Premiere der neuesten Voxel-Engine erweist sich als mittlerer Flop, der dem sehr guten Spielprinzip von *Delta Force* enorm schadet, denn eigentlich ist der Infanterie-Shooter eine originelle und außerordentlich spannende Angelegenheit. Nur gehört zu gelungener Action auch ein flüssiger, schneller Spielverlauf und eine zumindest ansehnliche Optik – beides kann die Grafik-Engine offensichtlich nicht leisten.



Der Sniper-Modus in Aktion: In kritischen Situationen lassen sich Gegner auch aus sehr großer Entfernung problemlos heranzoomen und ins Visier nehmen.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	32
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

RECOMMENDED
Pentium II 333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 300 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action	
Grafik	68%
Sound	78%
Handling	78%
Multiplayer	82%
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	NovaLogic
Preis	ca. DM 80,-

Combat Flight Simulator

Zweite Karriere

Microsofts Flight Simulator ist auch in seiner aktuellen Version kein Synonym für hohe Geschwindigkeit und opulente Grafik. Dennoch wagt es der Software-Riese, auf Basis der Flight Simulator-Engine seine erste rein militärische Flugsimulation zu erstellen.

Wer darauf aus ist, möglichst viele feindliche Flugzeuge vom Himmel zu schießen, benötigt dazu nicht unbedingt ein ausgefeiltes Flugmodell. Die Berechnung einzelner Luftverwirbelungen überläßt der Grafik weniger Rechenzeit und reduziert somit den Spielspaß – dies jedenfalls ist die gängige Meinung. Daß man auch als Action-Liebhaber von einer exakten Nachahmung der Physik profitieren kann, beweist Microsofts Combat *Flight Simulator (CFS)* auf eindrucksvolle Weise. Das ausgefeilte Flugmodell erzeugt zusammen mit der für Microsoft-Verhältnisse ungewöhnlich schnellen Grafik ein imponierendes Flugerlebnis: Wie in nur wenigen anderen Simulationen erhält man das Gefühl, sich im dreidimensionalen Raum zu bewegen. Die Qualität der Grafik ist dabei keineswegs geringer als bei den zivilen Versionen des *MS Flight Simulators*, der Geschwindigkeitsgewinn resultiert alleine aus dem Verzicht auf Funkverkehr und ähnlichen Kleinkram. Die Ausstattung des *CFS* besteht aus dem üblichen Beiwerk und rangiert am oberen Ende der Qualitätsskala. Die Flugschule führt in 15 Lektionen durch alle wichtigen Bereiche der Fliegerei, darüber hinaus bieten 25 Einzelmissionen, ein frei konfigurierbarer Quick Combat-Modus und ein freier Besichtigungsflug genügend Abwechslung. Herzstück der Simulation sind die zwei Kampagnen, an denen man auf deutscher oder alliierter Seite teilnehmen kann. Die insgesamt 74 Einzelmissionen sind anspruchsvoll und einigermaßen abwechslungsreich, wegen des angestrebten Realismus' werden jedoch keine spektakulären Einsätze geboten. Beförderungen und Versetzungen erschließen im Lauf der Zeit neue Einsatzgebiete und Kampfflugzeuge. Eine Rahmenhandlung oder eine Hintergrundgeschichte, welche die Missionen begründen und zusammenführen könnte, sucht man vergebens. Dementsprechend fehlt auch ein Story-Modus, der das Programm zum Spiel machen würde – auch bei Microsoft scheint man Flugsimulationen und Spiele streng voneinander zu trennen. Die weitgehend identischen Programmteile des *CFS* und des zivilen *Flight Simulators* bringen ein nettes Kuriosum mit sich: Flugzeuge wie die Boeing 747 lassen sich problemlos in den *CFS* importieren.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Der *Combat Flight Simulator* ist eine positive Überraschung. Eigentlich konnte man nur eine langsame, unansehnliche Variante des zivilen *Flight Simulators* erwarten – man muß sich von Microsoft aber eines Besseren belehren lassen. Vor allem das Fluggefühl, das mit dem von Ausnahmeerscheinungen wie *iF/A-18E Carrier Strike Fighter* oder *Red Baron II* mithalten kann, sorgt für viel Freude. Die restliche Ausstattung der Flugsimulation entspricht allerdings nur dem üblichen Standard, so daß wieder einmal kein echtes Spiel entstehen konnte.



Durch die Verwendung mehrerer Fenster läßt sich ein guter Überblick über die aktuelle Situation gewinnen. Die Geschwindigkeit leidet allerdings stark darunter.



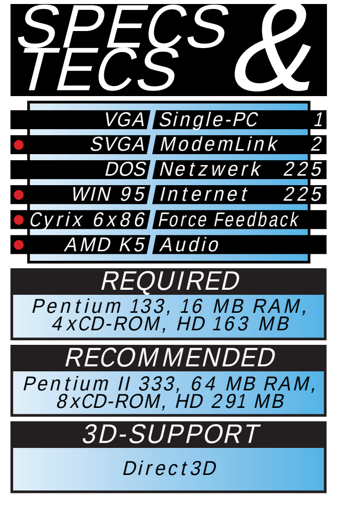
Die Doppeldecker des Ersten Weltkrieges haben erstaunlich gute Chancen gegen „moderne" Kampfflugzeuge.



Der Einfall des Sonnenlichts erzeugt sehenswerte Reflexionen auf den gekrümmten Tragflächen.



Die optionalen (und unrealistischen) HUD-Anzeigen erleichtern die Orientierung sowie die sehr problematische Freund-Feind-Erkennung.



RANKING

Flugsimulation	
Grafik	70%
Sound	66%
Handling	83%
Multiplayer	74%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-

Eques



Eine höchst knifflige Frage für echte Computer-Experten...

Irgendwo da draußen soll es ja noch eine Handvoll Leute geben, die sich bei Spielen wie *Trivial Pursuit* köstlich amüsieren und das Beantworten öder Abiturprüfungs-Aufgaben für eine gelungene Abendunterhaltung halten. Für solche Menschen müßte *Eques* eine Offenbarung darstellen. Mit kleinen Ritterfiguren zieht man über ein virtuelles Spielbrett und setzt sich mit so originellen Fragen auseinander wie „Was ist Saccharin?", „Was ist das Autokennzeichen von Bremen?" oder (kein Scherz) „Wann beginnt in der ARD die Tagesschau?". Beantwortet man eine Frage richtig, bekommt man einen Bonus für den nächsten Spielzug; liegt man falsch, wird einmal ausgesetzt – liest sich langweilig, spielt sich auch so. Grafik und Sound bewegen sich ebenfalls auf einem recht niedrigen Niveau und erinnern an die Billigspiele, die Bausparkassen gelegentlich für ihre jugendliche Kundschaft entwickeln lassen. Das Ganze kann man mit bis zu vier Spielern an einem Rechner veranstalten; notfalls übernimmt der Computer die Rolle eines oder mehrerer Ritter. Andererseits: Wer tatsächlich auf solche Trivia-Games steht, der sollte sich entweder gänzlich unelektronisch mit den einschlägigen Brettspielvarianten vergnügen oder zu dem schon etwas älteren *You Don't Know Jack* greifen. Hier werden nämlich tatsächlich geistreiche Fragen mit Witz und Tempo präsentiert – ganz im Gegensatz zu *Eques*, das höchstens über Tranquilizer-Qualitäten verfügt. **(as)**



Lode Runner 2



Die winzigen Spielfiguren sind in den knallbunten Levels kaum zu erkennen.

Lode Runner 2 ist sozusagen die Neuauflage der Neuauflage eines Spieleklassikers aus den 80er Jahren. In der Genremixtur aus Jump&Run und Logik-Puzzles steuert man seinen Helden durch insgesamt über 150 Levels, sammelt Goldstücke und Power-Ups auf und weicht diversen Gegnern aus, die einen bei Berührung sofort aus dem Verkehr ziehen. Um an die begehrten Goldstücke zu gelangen und die Feinde auszutricksen, kann der Loder Runner Löcher graben, in die er entweder sich selbst oder die erwähnten Widersacher fallen läßt. Da diese Löcher nach einer Weile aber wieder „zuwachsen", ist es wichtig, sich vorher genau zu überlegen, welchen Weg man durch die verschiedenen Screens wählt – sonst befindet man sich schnell in einer Sackgasse, da der Weg zurück verbaut oder schon wieder geschlossen ist. Die Levels sind selten größer als mehrere Bildschirme und werden in isometrischer Sicht dargestellt – wobei die Grafik zwar sehr farbenfroh, aber zu klein und unübersichtlich ausgefallen ist. Am Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Original nicht viel geändert. Zu Beginn hat man zwar die Wahl zwischen einem weiblichen und einem männlichen Lode-Runner; Einfluß auf das Geschehen hat diese Entscheidung allerdings nicht. So bleibt also letztlich nur die Frage, wer eigentlich den mittlerweile dritten Aufguß eines alten Spielehits braucht, der vor mehr als zehn Jahren sicherlich noch originell war, heutzutage aber ausgesprochen altbacken wirkt. **(as)**

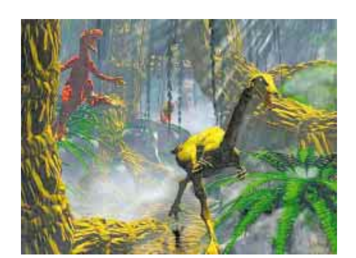


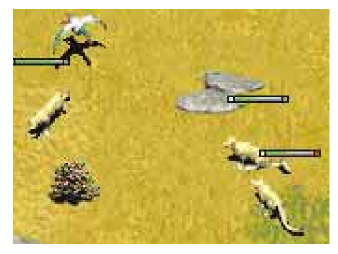
Genetic Evolution – The Race For Intelligent Life

Schöpfungsgeschichte

Haben Sie nicht schon immer davon geträumt, in die Rolle eines Gottes zu schlüpfen und für die Artenvielfalt der Tiere auf Erden zu sorgen, ja diese willkürlich zu verändern? Genetic Evolution bietet Ihnen die Möglichkeit, als Gen-Manager über Sein und Nichtsein der verschiedenen Arten zu entscheiden.

Bereits vor einigen Jahren konnten anspruchsvolle Spieler in dem Maxis-Titel *Sim Earth* neues Leben auf unserem Planeten erschaffen. Egmonts neuer Release tritt in die Fußstapfen seines wegweisenden Vorgängers – schreitet aber mit deutlich größeren Schritten voran. In *Genetic Evolution* geht es nämlich nicht um den Aufbau eines funktionierenden Öko-Systems. Vielmehr wird von Ihnen verlangt, daß Sie eine Fauna hervorbringen, weiterentwickeln – und vielleicht gar hochintelligenten Lebewesen wie dem Homo sapiens auf die Beine helfen. Vor Beginn können Sie einstellen, in welches Erdzeitalter Sie einsteigen


Dieser Ornithomimosaurier lebte während der Jura-Zeit auch in Mitteleuropa.

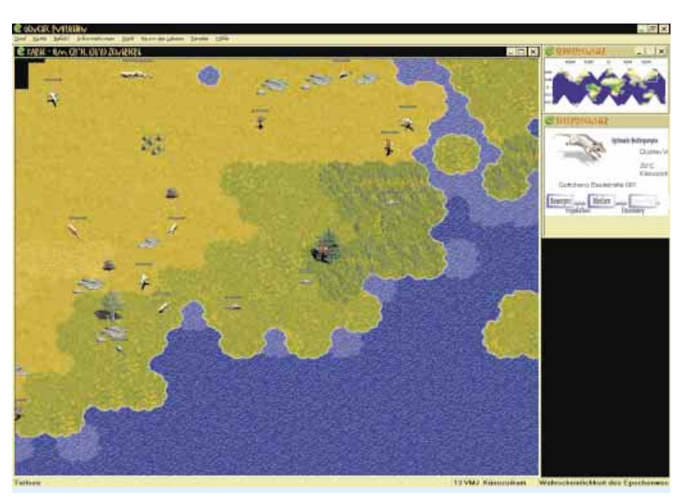

Hier haben sich Thylacoleoniden stark vermehrt. Hoffentlich reicht das Futter.


Leider sehen die Kreaturen während des Spiels nicht so gut aus wie dieser Dino.

wollen. Entscheiden Sie sich für die Kreidezeit, so haben Sie beispielsweise einen Salamander, einen Pareiasaurus und einen Thadeosaurus zur Verfügung. Jedes Tier auf der Karte entspricht dabei einer Population, die weitere Populationen hervorbringen kann – oder auch eine ganz neue Spezies. Sie müssen daher für Nahrung sorgen und die Tierchen in die für sie am besten geeigneten Klimazonen bringen. Besonders zu achten ist auf die Bodenbeschaffenheit. Daher ist es keine gute Idee, etwa einen Frosch in der Sahara anzusiedeln. Alle paar Millionen Jahre gibt es ein Karten-Update, das dem Kontinentaldrift und den Temperaturveränderungen Rechnung trägt. Wirkt sich dieses günstig auf den Lebensraum Ihrer Arten aus, kann sich etwa aus dem Thadeosaurus der gefährliche Ornithosuchus entwickeln, der Populationen des Gegners angreifen kann. Im Gegensatz zu *Sim Earth* ist *Genetic Evolution* nämlich ein Strategie-Spiel, in dem Sie sich in einem Wettlauf um die Erschaffung möglichst vieler und intelligenter Arten befinden.

Wasserläufer

So interessant sich die Spielidee anhören mag, so sperrig ist ihre Umsetzung. Obwohl die Menüführung gebräuchlichen Windows-Programmen angepaßt wurde, sind die Einstellungsmöglichkeiten für Grafik, Sound und Bedienung äußerst dürftig. Zudem müssen Sie in der Systemsteuerung auf „Kleine Schriftarten" umstellen, weil sich andernfalls die Fenster-Texte verschieben. Die gerenderte Grafik bietet eine Ansicht der Erdoberfläche, die man in drei Zoom-Stufen ansehen kann, wobei selbst die detaillierteste noch ein paar

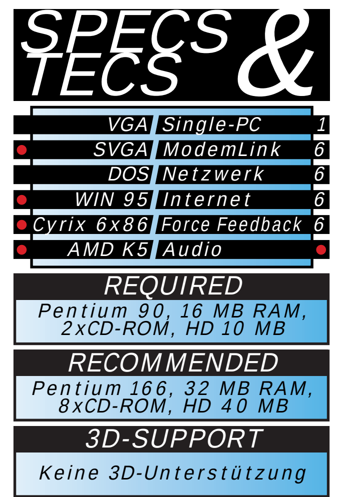

Farbwerte zeigen die jeweilige Bodenbeschaffenheit an. Allerdings sind die Kontraste nicht scharf genug, so daß etwa Sumpf kaum von Wald zu unterscheiden ist.

Kilometer von den Tierchen entfernt ist. Diese verhalten sich an Land übrigens immer so, wie man es von ihnen erwarten kann, also Vögel fliegen und Löwen schleichen. Kommt solch ein Tier jedoch ans Meer, fällt es nicht etwa ins Wasser und ertrinkt, sondern zieht fröhlich quer über den Atlantik. Auch sind die zehn verschiedenen Bodenoberflächen nicht scharf genug voneinander unterschieden, so daß Sie schon die Nase an den Monitor pressen müssen, um das Hügelland genau zu erkennen. Mehr Spaß macht *Genetic Evolution* im Netzwerk, wenn Sie gegen bis zu sechs Gegner antreten. Dann zeigt sich, daß Sie es hier mit einem wirklichen Strategie-Titel zu tun haben und nicht mit einem Bio-Lernspiel.

Peter Kusenberg ■

STATEMENT

Der erste Eindruck: Ein Spiel für pensionierte Biologie-Lehrer, die nicht merken, wie prähistorisch die Grafik ist. Aber wer auf Lernspiele steht und schon zu Schulzeiten immer die Stammbaumtafeln mit der Entwicklung des Lebens (von der Amöbe zum Spieleredakteuer) faszinierend fand, wird hier ausreichend unterhalten. Mir ging das tierische Gewusel allerdings auf die Nerven – und die öde gestaltete Landschaft in der Hauptkarte wirkte ebenfalls abtörnend. Als dann schließlich mein Gegner den ersten Elephasapiens hervorgebracht hatte, gab ich mich gerne geschlagen und brachte die Evolution ins Archiv für auszusterbende Spiele.



RANKING

Strategie	
Grafik	51%
Sound	59%
Handling	65%
Multiplayer	62%
Spielspaß	55%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Egmont
Preis	ca. DM 80,-

Spellcross



Besonders in den karg gestalteten Anfangsmissionen artet die Erkundung des Geländes in nervtötende Mausklick-Orgien aus.

Mal wieder geht es darum, die Welt zu retten. Diesmal sind allerdings nicht die sonst so beliebten Außerirdischen die Bösewichte, die „Mächte der Finsternis" haben sich gegen die Menschheit verschworen und fallen nun mit Horden von Trolls, Orks und anderen Monstern über die Erde her. *Spellcross* ist ein rundenbasieres Strategie-Spiel, in dem Sie die Rolle von Captain John Alexander übernehmen und in über 60 Missionen gegen die fiesen Fantasy-Kreaturen vorgehen. Hierzu bewegt man seine Einheiten unter Einsatz von Aktionspunkten durch besetztes Gelände. Hin und wieder wird man angegriffen; manchmal trifft man aber auch auf befreundete Truppen, die sich der eigenen Gruppe anschließen. So weit, so gut – am Prinzip „rundenbasiert" scheiden sich seit jeher die Geister; manch einer findet die Rangelei um Aktionspunkte schlichtweg sterbenslangweilig. Daß es auch anders geht, bewies in letzter Zeit vor allem *Lords of Magic*, das durch Atmosphäre und ein ausgeklügeltes Kampfsystem überzeugte. In dieser Qualitätsklasse bewegt sich *Spellcross* nicht. Die Landschaften sind einfallslos gestaltet, der Sound ebenso. Strategischer Tiefgang offenbart sich erst nach den ersten drei bis vier Missionen, wenn Schritt für Schritt neue Einheiten-Typen freigeschaltet werden. Bis dahin passiert aber eindeutig zu wenig, so daß sich selbst beim motiviertesten Spieler schnell Ermüdungserscheinungen bemerkbar machen. **(as)**

RANKING

Spielspaß 52%

INFO

SCI Ltd., Strategie, Preis: ca. DM 80,-

Sonic R



Jump&Run oder Rennspiel-Parodie? In beiden Bereichen kann Sonic R nicht hundertprozentig überzeugen.

Der blaue Japano-Igel Sonic war mit seinen Jump&Run-Abenteuern bisher eher auf diversen Sega-Konsolensystemen erfolgreich. Einige der Spiele wurden zwar in Zusammenstellungen wie *Sonic 3D* oder *Sonic & Knuckles* auch für den PC umgesetzt, fanden aber bei weitem nicht den Zuspruch, den sie auf Megadrive und Co. erlebten. Auch die neueste Adaption, *Sonic R*, wird daran nicht viel ändern. Hier liefert man sich zusammen mit Knuckles, Tails und anderen bekannten Kollegen Wettrennen durch verschiedene Landschaften, sammelt goldene Ringe auf und kann mit Hilfe von Power-Ups deutlich an Geschwindigkeit gewinnen. Sowohl Spielprinzip als auch Grafik erinnern ein wenig an das selige *WipEout*; leider hat die niedliche Raserei mit ähnlichen Schwächen zu kämpfen. Richtig Sinn macht *Sonic R* nur im Multiplayer-Modus, in dem bis zu vier Gegner gegeneinander antreten können. Für den alleinigen Gebrauch eignet es sich kaum; dafür ist die Anzahl der verschiedenen Strecken (insgesamt fünf) entschieden zu knapp bemessen. Auch die vom Computer gesteuerten Gegner verhalten sich nicht allzu geistreich, so daß für den Soloplayer kaum eine langfristige Herausforderung besteht. Immerhin kann *Sonic R* mit einer sehenswerten 3D-Grafik aufwarten; das hochgradig rasante Gameplay wird garantiert auch dem Hartgesottensten Schwindelanfälle bescheren. *Sonic R* bietet nettes Kurzzeit-Entertainment für zwischendurch – eine ernsthafte Konkurrenz für die *Pandemoniums* und *Crocs* der PC-Welt ist es nicht. **(as)**

RANKING



Spielspaß 54%

INFO

Sega, Jump&Run, Preis: ca. DM 80,-

Action-Rennspiele waren seit jeher eine Domäne der Spielkonsolen, nur wenigen Titeln wie etwa P.O.D. war ein nennenswerter Erfolg auf dem PC beschieden. Melbourne House zeigt sich davon unbeeindruckt und präsentiert mit Dethkarz eines der schnellsten Rennspiele der letzten Zeit.

Dethkarz

Schnellschuß



Die Lichtquellen tauchen die Fahrzeuge in bunte Farben. Vor allem hierfür wird die 3D-Karte benötigt, die Streckenobjekte selbst sind sehr schlicht aufgebaut.



Funkenschlag und Lasergeschosse betonen das Geschwindigkeitsgefühl.



Nur bei einer sauberen Fahrweise sind solche Sprünge ungefährlich.

Das australische Softwarehaus Melbourne House wagt mit *Deathkarz* die Veröffentlichung eines ehrlichen Action-Rennspiels. Ganz ohne alberne Hintergrundgeschichte, die normalerweise die Kombination von Schußwaffen und Fahrzeugen rechtfertigen soll, und ohne Waffen- oder Tuninggeschäft gelangt man schnell in das eigentliche Spiel. Auf zwölf Strecken hat man dabei jeweils die Aufgabe, von Startplatz 20 bis an die Spitze zu fahren. Gelegentlich befindet sich auf der Piste ein Power-Up, das beim Überfahren in das Inventar aufgenommen wird. Bei den Power-Ups handelt es sich um Raketen aller Art, aber auch Schutzschilde und Reparatur-Kits sind zu finden. Das klingt zwar alles recht gewöhnlich, *Dethkarz* macht aber alles eine Spur besser als seine Konkurrenten. Die Grafik ist durch den Einsatz zahlreicher Spezialeffekte ausgesprochen schön und dank einer offenbar effizienten Programmierung sehr flott. Die Bedienung des Fahrzeugs ist übersichtlich und einfach, sogar auf unnötig verschlungene Boxengassen oder Tankstellen wurde verzichtet. Eigentliches Highlight von *Dethkarz* ist aber die Fahrphysik. Ein Lenkbefehl des Spielers wirkt sich nicht direkt auf das Fahrzeug aus, sondern bewegt lediglich die Vorderräder. Abhängig von Bodenhaftung, aktuellem Drehmoment des Fahrzeugs etc. wird anschließend die Auswirkung auf die Fahrtrichtung berechnet. Da in die Kalkulation der Schwerpunkt und alle drei Bewegungsachsen sowie sämtliche Räder eingehen, erzeugt *Dethkarz* ein sehr gutes Fahrgefühl. In mittleren Geschwindigkeitsbereichen ist das Steuern der Boliden etwas gewöhnungsbedürftig, im Grenzbereich aber sehr glaubwürdig und berechenbar. Sogar das absichtliche Schlittern das Fahrzeugbodens auf einer Bordsteinkante ist möglich. Um die Strecken mit den schnellsten der insgesamt 13 Fahrzeuge fehlerfrei zu durchfahren, bedarf es übrigens einer Menge Übung: Reines Reagieren ist bei den hohen Geschwindigkeiten nicht mehr möglich. Leider wurde über der Perfektion der Grafiken und der Fahrphysik das Streckendesign vergessen. Die zwölf Strecken sind eigentlich nur vier Stück mit Varianten in je drei verschiedenen Längen und alle sehr ähnlich zu fahren. Daraus werden neun verschiedene Spielmodi in drei Schwierigkeitsgraden kombiniert, die aber ebenfalls keine Abwechslung bieten können. Für den gefahrlosen Geschwindigkeitsrausch reicht *Dethkarz* jedoch allemal...

Harald Wagner ■

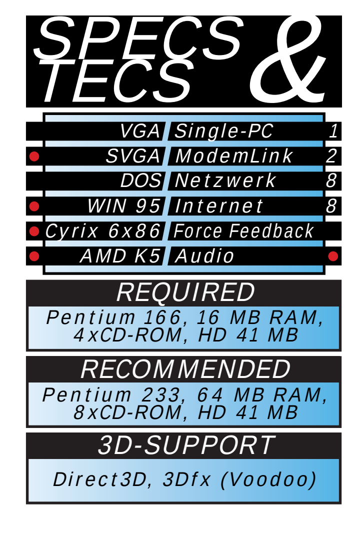


STATEMENT

Für das kurze Rennen in der Mittagspause ist *Dethkarz* das optimale Spiel. Innerhalb von wenigen Minuten kann man ganze Rennen absolvieren und sich mal so richtig abreagieren. Wer sich länger mit dem Spiel beschäftigen will, wird aber schnell abwechslungsreichere Strecken und Rennmodi vermissen. Das Fahrmodell, das sogar Balance-Akte auf zwei Rädern gestattet, wäre in einem „ernsthaften" Rennspiel des Kalibers von *Need for Speed* oder *NICE 2* besser aufgehoben gewesen. Mit etwas schöneren Strecken hätte aus *Dethkarz* deutlich mehr werden können.



Trotz einer guten Fahrphysik sind derartige Abflüge nicht immer zu vermeiden.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 41 MB

RECOMMENDED
Pentium 233, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 41 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Rennspiel

Grafik	87%
Sound	53%
Handling	80%
Multiplayer	72%
Spielspaß	72%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Melbourne
Preis	ca. DM 100,-

Titanic



Mit einem Echolot geht alles leichter.

Schiffeversenken macht Spaß, Schiffesuchen schon weniger. Jedenfalls nicht mit *Challenge of Discovery* – so der Untertitel der Original-Fassung dieses Titels. Als Expeditionsleiter wählen Sie Crew, Ausrüstung und Schiff aus, stechen in See und kurven stundenlang über den Ozean, bis der Echolot Leonardo di Caprios Goldkettchen findet. Dann geht's auf Tauchstation, rasch ein paar Fotos geschossen – und die Mannschaft erhält einen Extrariegel Schokolade. Super! **(pk)** ■

RANKING





NFL Blitz



Auf Dauer zu eintönig: NFL Blitz.

Nach *NHL Open Ice* setzt Midway einen zweiten Spielautomaten für den PC um. *NFL Blitz* läßt die taktischen Elemente des American Football links liegen und konzentriert sich auf die Action: Ausgestattet mit nur 18 offensiven Spielzügen muß man versuchen, durch Lauf- und Paßspiel einen Touchdown zu erzielen. Grafisch macht *NFL Blitz* mit Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Punkten (Direct3D) eine gute Figur, der Spielspaß bleibt nach einiger Zeit aber auf der Strecke. **(om)** ■

RANKING



INFO
Midway, Sportspiel,
Preis: ca. DM 80,-

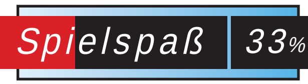
Pinball Arcade



Sehr bunt, aber auch sehr langweilig.

Eine Zeitreise durch die Geschichte des Pinballs gefällig? Microsofts Sammlung an virtuellen Flippern hat sich sieben erfolgreiche Spielhallentische aus der Zeit zwischen 1932 und 1993 zum Vorbild genommen. Leider eiert der Ball viel zu langsam zwischen Bumpers und Spinners hin und her. Spätestens nach 20 Minuten verliert man dabei die Lust, weil es einfach zu wenige Sonderspiele gibt – und der Soundtrack ist ein Witz. Trotz der netten Grafik: Keine Chance gegen *Timeshock*! **(pk)** ■

RANKING



INFO
Microsoft, Flipperspiel,
Preis: ca. DM 70,-

Revenge of Arcade



Fräulein Pac-Man bei der Arbeit.

Bei solchen Titeln gerät man ins Schwärmen: *Ms. Pac-Man*, *Mappy*, *Rally-X*. Was aber macht Microsoft mit diesen Top-Titeln vergangener Jahrzehnte? Sie fügen noch zwei dürftige Spielchen hinzu, brennen alles zusammen auf eine CD und bringen es für 50 Mäuse unters Volk. Nicht schlecht! Dafür darf man sich mit einer unpraktischen Steuerung herumärgern und bekommt ein äußerst dürftiges Handbüchlein mitgeliefert. Als ob es so etwas nicht billiger gäbe... **(pk)** ■

RANKING



INFO
Microsoft, Arcade
Preis: ca. DM 50,-

Riverworld

Slam Dance

Alles wird dreidimensional. Zu diesem Schluß wird zwangsläufig kommen, wer die Entwicklung des Spielemarktes verfolgt hat. Selbst im Strategie-Genre gibt es bereits zahlreiche Titel, in denen umtriebige Männchen von allen sieben Himmelsrichtungen zu bestaunen sind...

Bei Science-Fiction-Fans stehen die Romane Philip José Farmers hoch im Kurs. Seine *Riverworld*-Saga begeisterte bereits 1972 die Hippie-Generation. Weil die Kultur jener blumigen Epoche inzwischen wieder salonfähig ist, wird sich Cryo dazu entschlossen haben, einen Echtzeit-Titel nach Vorlage jener Fantasy-Reihe herauszubringen. Einige Spieler mag gleich das Intro an den Film *Zardoz* erinnern, in dem ja ebenfalls spärlich bekleidete junge Menschen ratlos durch triste Landschaften irren. In *Riverworld* heißt der Held dieser Ratlosigkeit Richard Burton und muß sich anfangs darum kümmern, die richtigen Leute für den Aufbau einer funktionierenden Wirtschaft zu rekrutieren. Der Clou an der Sache ist, daß alle Menschen tot sind. Nach ihrem Hinscheiden erwachen sie in jener merkwürdigen Landschaft, die ringsum von einem unüberquerbaren Fluß umgeben ist. Unter den jenseitigen Figuren befinden sich solch bekannte Namen wie Attila der Hunne oder Julius Cäsar. Natürlich könnte es sich als Vorteil erweisen, wenn sich der in Militärdingen äußerst bewanderte Römer von Burton anwerben ließe. Aber auch Ingenieure, Arbeiter und Entdecker sind nötig, um Gebäude zu errichten und Rohstoffe wie Holz oder Eisenerz zu erwerben. In vier Hauptlevels müssen Sie jetzt Burton und seine Crew vom kulturell niedrigen Holzzeitalter über neun Zwischenstufen bis in die stellare Epoche befördern. Hierzu sind Erfindungsgeist und Kampfbereitschaft nötig, denn der Gegner schläft nicht.

STATEMENT

Gerade weil mich *Myth* damals begeistern konnte, stehe ich *Riverworld* eher skeptisch gegenüber: Trotz der phantasievollen Story und der detaillierten Ausgestaltung der vielen Figuren fehlt es am richtigen Kick, der einen derart in die Spielhandlung hineinkatapultiert, daß man die Flußwelt gar nicht mehr verlassen möchte. Die Einarbeitungsphase ist einfach zu lang und auch die Steuerung ist zu sperrig. Zudem gibt es keine Sprachausgabe für die nicht eben einfallsreichen Dialoge – und die Kampfszenen sind gelinde gesagt einfach lächerlich.



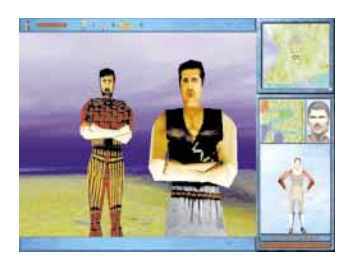
Zwar wirken die Oberflächen der Objekte durch 3D-Effekte wie Fogging oder Shading realistisch, doch trüben Clipping-Fehler den zunächst positiven Eindruck.

Obwohl das Spiel zunächst aufgrund der 3D-Grafik an das wegweisende *Myth* erinnert, weist es im Detail doch erhebliche Mängel auf. Nicht nur sind viele der unbewegten Objekte lieblos texturiert, auch die Bewegungen der Figuren erscheinen allzu hektisch und unkontrolliert. Daher wirkt das Gezappel der Soldaten beim Kampf eher so, als würden sie zur New-Age-Musik unpassenderweise den Slam Dance aufführen. Stirbt – absurderweise – einer der toten Soldaten, schwebt er stocksteif gen Himmel. Und obwohl die Wellenbewegungen des Flusses ein nettes Gimmick abgeben, wabert leider auch noch gleich der ganze Strand mit.

Peter Kusenberg ■



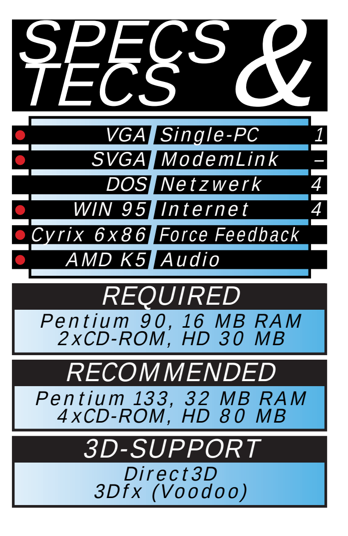
Die Kämpfe laufen automatisch ab und sind äußerst realitätsfern gestaltet.



Ein wenig polygonarm sehen die beiden Herren schon aus. Aber die Gesichtszüge wurden überzeugend herausgearbeitet.



Die Bewohner des Flußlandes sind sich einig: „Hier ist nicht genug Raum für Gebäude." Ach nein? Wenn nicht hier – wo denn dann?



SPECS & TECS

VGA	Single-PC 1
SVGA	ModemLink –
DOS	Netzwerk 4
WIN 95	Internet 4
Cyrix 6x86	Force Feedback
AMD K5	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 80 MB

3D-SUPPORT
Direct3D
3Dfx (Voodoo)

RANKING

Strategie/WiSim	
Grafik	71%
Sound	65%
Handling	63%
Multiplayer	– %
Spielspaß	61%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 80,-

Survival



Hinter der passablen Grafik steckt leider ein unterdurchschnittliches Actionspiel.

Erinnern Sie sich an *Incoming?* Dieses beeindruckend aussehende Arcade-Actionspiel mit der tollen Grafik und wenig Inhalt? Ein ähnlicher Fall ist *Survival* – das Produkt einer kleinen deutschen Softwarefirma namens Enjoy. Kurz zur Story: Aliens kommen und machen alles platt. Menschen wehren sich und machen auch alles platt. So originell wie diese Hintergrundgeschichte ist das ganze Spiel. In 30 Missionen, verteilt auf 6 Planeten, gleitet man in seinem Raumschiff durch die Gegend, schießt Feinde ab und zerstört Gebäude, auf denen praktischerweise in großen, leuchtenden Buchstaben das Wort „Destroy" prangt. Vorher erhält man ein Missionsbriefing, das von einem furchtbar gelangweilten Sprecher vertont wurde, der klingt, als würde er neben seiner Arbeit die Zeitung lesen. Zugegebenermaßen ist die Grafik des Spiels sehenswert: Lense-Flares, Partikeleffekte, bombastische Explosionen und eine absolut flüssig laufende Engine sorgen im ersten Moment für Aufmerksamkeit. Leider läßt die anfängliche Motivation aber ebenso schnell wieder nach; hinter den netten Effekten verbirgt sich eine uninspirierte 08/15-Ballerei mit billig wirkenden Soundeffekten und unglaublich lieblos gestaltetem Gameplay. Wer auf schnelle Arcade-Action mit mitreißender Optik steht, sollte sich nach wie vor lieber an das qualitativ meilenweit überlegene *Incoming* halten und *Survival* so schnell wie möglich wieder vergessen – wir tun das auch. **(as)**





Actua Tennis



Bei Actua Tennis kann auch ein Doppel gespielt werden.

Mit *Actua Tennis* setzt Gremlin seine Sportreihe fort. Mit je 32 weiblichen und männlichen Original-Spielern ausgestattet, gelingt es dem Titel, den bisherigen Spitzenreiter *Pete Sampras Tennis* auszustechen. Grund dafür sind die mit Hilfe von Motion Capturing umgesetzten Animationen, die für realistische Bewegungsabläufe sorgen – auch wenn die Steuerung dadurch manchmal ein wenig hakelig wird. Trotz einiger Schwächen handelt es sich aber um das bislang beste Tennisspiel am PC. **(om)**



Minigolf Deluxe



Minigolf auf dem Meeresgrund.

Mit *Minigolf Deluxe* erscheint nun eine aufgebesserte Version von *3D Ultra Minigolf*. Neben einigen Verbesserungen enthält die neueste Version neun aktuelle Kurse, bei denen die Designer ihrer Phantasie freien Lauf gelassen haben. So können Sie zum Beispiel im Labor eines verrückten Professors oder auch am Grund des Meeres den Ball rollen lassen. Da es dem Produkt leider an der nötigen Langzeitmotivation mangelt, handelt es sich „nur" um einen kurzweiligen Zeitvertreib. **(om)**



Grand Prix 500ccm

Kaltstart

Auf dem PC wurde vom Formel 1- bis zum Sportwagen schon fast alles simuliert. Wer auf leistungsstarke Motorräder steht, schaute aber bislang in die Röhre: Moto Racer setzte auf pure Action, Motocross Madness hingegen auf geländegängige Sportmaschinen. Die deutsche Spieleschmiede Ascaron wählt einen anderen Ansatzpunkt und versucht mit Grand Prix 500ccm den Rennsport auf zwei Rädern zu simulieren.

Schon seit einiger Zeit ist Ascaron Hauptsponsor von Alex Hofmann und seinem Team Racing Factory. In diesem Jahr gelang ihm der Sieg der deutschen und europäischen Meisterschaft in der Klasse bis 125ccm. Trotzdem fand das 18jährige Talent immer noch Zeit, sich mit den Programmierern aus Gütersloh zusammenzusetzen und einige wichtige Hinweise zu geben. Viele Daten, die das Setup der Motorräder im Spiel betreffen, stammen von der Racing Factory – es steht zu erwarten, daß diese Zusammenarbeit noch weiter ausgebaut wird.
Zunächst steht aber *Grand Prix 500ccm* auf dem Programm. Die Simulation sollte bereits im Mai auf den Markt kommen, aber wie so oft verzögerte sich der Release um ein halbes Jahr. Bis auf Alex Hofmann sind alle Fahrer und Teams rein fiktiv, über einen integrierten, leicht zu bedienenden Editor lassen sich diese Namen aber schnell ändern. Gefahren wird auf insgesamt 15 Strecken der Saison 1997 – zur Verfügung stehen die üblichen Spielmodi wie Einzelrennen, Training oder Weltmeisterschaft.

Realistisches Fahrverhalten?

Das Fahrverhalten ist bis zu einem gewissen Grad realistisch. Da es sich bei *Grand Prix 500ccm* hauptsächlich um eine Simulation handelt und Ascaron diesen Aspekt immer wieder in den Vordergrund stellt, konzentrieren wir uns bei der Beurteilung auf diesen Modus.
Der wesentliche Unterschied zwischen einem Wagen und einem Motorrad besteht im Lenk- und Bremsverhalten. Kurven müssen grundsätzlich etwas gefühlvoller angefahren werden und gebremst wird ausschließlich, bevor eingelenkt wird. Wer diese Regeln mißachtet, provoziert keinen gemächlichen Dreher, sondern wird mit einem schmerzvollen „Abflug" bestraft. *Grand Prix 500ccm* macht in dieser Hinsicht eine recht gute Figur, auch wenn zugunsten des Gameplays einige Abstriche bei der Realitätsnähe gemacht wurden. Wer auf gerader Strecke mit 20 Stundenkilometern dahinrollt und plötzlich ein brutales Lenkmanöver ausführt, fällt – zum Entsetzen aller Biker – nicht einfach um, sondern bleibt seelenruhig sitzen. Dieses Verhalten macht sich auch bei extremen Geschwindigkeiten bemerk-

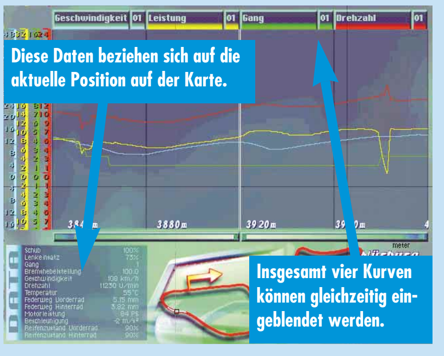


Nach einem Rennen kann in einem Replay das gesamte Rennen noch einmal angesehen werden. „Ascaron Live" berichtet im Stil einer Fernsehübertragung.

DIE ANALYSE NACH DEM TRAINING

Die Analyse bei Grand Prix 500ccm ist so einfach und verständlich, wie in noch keiner Simulation. Auf einer Übersichtskarte kann jeder Zentimeter der Strecke untersucht werden. Drehzahl und Leistung in bestimmten Kurven und auf der Geraden lassen sich so kinderleicht herausfinden und mit Hilfe des Setups auf den jeweiligen Kurs anpassen.





bar, so daß die Simulation ihrem Anspruch leider nicht ganz gerecht wird. Ein weiterer Kritikpunkt ist das etwas zu träge ausgefallene Handling. Klar, ein Motorrad ist kein Drahtesel, der sich mal schnell um die Ecke „wuchten" läßt – aber es nimmt einfach zu viel Zeit in Anspruch, zum Beispiel in einer Schikane das Gewicht von der linken auf die rechte Seite zu verlagern. Dieser Vorgang wird von *Grand Prix 500ccm* zu übertrieben dargestellt und führt zwangsläufig zu Frust beim Spieler. Der Funke kann bei einem Rennspiel oder einer Simulation bekanntlich nur überspringen, wenn man ein Gefühl für das Fahrzeug entwickeln kann und in bestimmten Situationen spürt, daß man sich einen derben Schnitzer erlaubt hat. Nur sehr wenige Spiele schaffen es, dieses Gefühl auf den Monitor zu zaubern und dem Tastatur- oder Joystickpiloten den Eindruck zu vermitteln, daß er – zumindest theoretisch – jede Situation unter Kontrolle bekommen kann. Die Symbiose, die sich im echten Leben zwischen Mensch und Maschine entwickeln muß, gelingt bei *Grand Prix 500ccm* zu selten. Wenn man beispielsweise mit zu hoher Geschwindigkeit in eine Kurve drischt, so geht's geradeaus ins Kiesbett. Das ist zwar richtig, aber der zugrundeliegende Fehler läßt sich nicht auf Anhieb bzw. während der Fahrt erkennen – der Spieler wird teilweise zum unbeteiligten Beobachter degradiert.

Individueller Schwierigkeitsgrad

Wird der Schwierigkeitsgrad mit Hilfe der zahlreichen Optionen gedrosselt und akzeptiert man damit Abstriche bei der Realitätsnähe, so kommt schon mehr Spielspaß auf – auch die bereits erwähnten physikalischen Probleme fallen nicht mehr so schwer ins Gewicht. *Grand Prix 500ccm* unterscheidet prinzipiell zwischen drei Fahrmodellen: Anfänger, Fortgeschrittener und Profi. Schätzt man sich selbst als Neuling ein, so greift der Computer nicht nur bei Beschleunigungs- und Bremsvorgängen unterstützend ein, auch beim Einlenken in Kurven wird nachgeholfen. Nach den ersten Erfahrungen und Bruchlandungen können diese Hilfen einzeln abgeschaltet werden, ohne auf das einsteigerfreundliche Fahrmodell verzichten zu müssen. Im nächsten Schritt erhöht man den Schwierigkeitsgrad oder wendet sich der nächsten Klasse zu. Begonnen werden sollte mit 125ccm, es stehen aber auch die Maschinen mit 250ccm und 500ccm von Beginn an zur Verfügung. Mit all diesen



Die Armaturen im Cockpit funktionieren tatsächlich. Orientieren sollte man sich jedoch nur am Drehzahlmesser, die Geschwindigkeit spielt keine große Rolle.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Motocross Madness	87%
Moto Racer	81%
Redline Racer	79%
Castrol Superbike World Championship	74%
Grand Prix 500ccm	70%

Motocross Madness ist neben *Grand Prix 500ccm* das einzige Spiel mit Simulations-Charakter im gesamten Vergleichsfeld. *Castrol Superbike* ist Action-orientierter, verfügt aber über die bessere Grafik und kann dadurch – genauso wie *Moto Racer* und *Redline Racer* – wesentlich mehr Atmosphäre aufbauen. Noch nicht getestet: *Superbike* von Virgin (jetzt Electronic Arts), das ebenfalls einen Simulations-Modus besitzen soll.

DAS SETUP

Das Setup ist das Prunkstück von *Grand Prix 500ccm*. Mit wenigen Mausklicks lassen sich alle wesentlichen Bestandteile des Motorrads analysieren, modifizieren und austauschen.



Reifenwahl



Bremssystem



Kühlung



Federung



Übersetzung



Motor

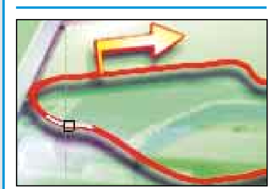


Übersicht

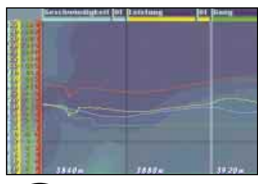
TESTCENTER — Grand Prix 500ccm

PRO & CONTRA

Klar strukturierte und durchweg übersichtliche Menüführung



Hervorragende Instrumente zur Analyse der Fahrt





Genial aufbereitetes Setup mit zahlreichen Möglichkeiten



Schwierigkeitsgrad kann gut auf das Können abgestimmt werden



Motorräder und Fahrer wirken nicht gerade detailliert



Geringes „Gefühl" für die Maschine in Kurven und Extremsituationen

Umgebungsgrafik zwar nett, aber wenig aufregend

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Power VR	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Rendition	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar
Power VR	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

FEATURES

Anzahl der Strecken:
15 Original-Kurse aus der Saison 1997

Anzahl der Spielmodi:
4 (Training, Einzelrennen, Grand Prix, Weltmeisterschaft)

Schwierigkeitsgrade:
3 (Einsteiger, Fortgeschrittener und Profi)

Anzahl der Klassen:
3 (125ccm, 250ccm, 500ccm)

Anzahl der Kamerawinkel:
4 (eine Cockpitperspektive, drei Außenansichent)

Anzahl der Fahrer:
Über 100, aber keine Original-Namen und Teams

Editor:
Außerhalb des Spiels aufrufbar und leicht zu bedienen

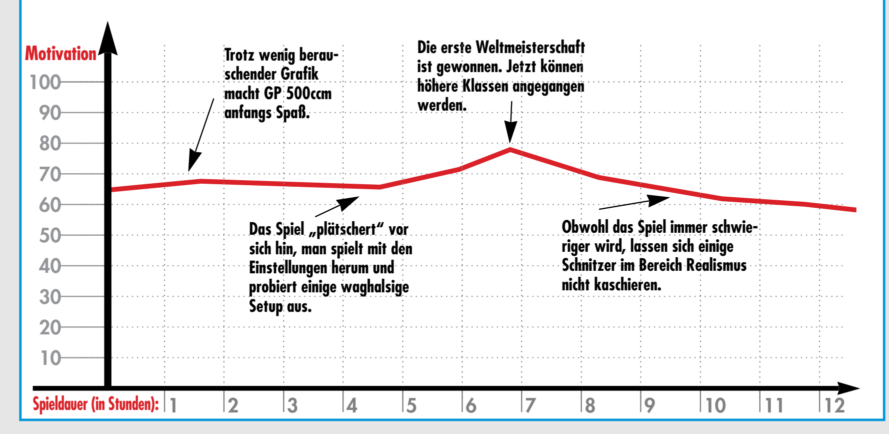
INSTALLATION

Die vorliegende Testversion installiert 200 MB auf die Festplatte. Die Ladezeiten bis zum Startbildschirm sind lang, danach hält sich der Lesevorgang in angenehmen Dimensionen.

Ladezeiten mit 200 MB
Gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

Grand Prix 500ccm braucht eine Weile, um zumindest ein wenig Fahrt aufzunehmen. Die grafische Darstellung der Motorräder schreckt zu Beginn eher ab, später findet man sich damit ab.





Die Außenansicht macht Schwächen im Motorrad-Design offensichtlich.



Nach einiger Zeit legt man sich Bremspunkte wie dieses Schild zurecht.



Spielarten und Optionen läßt sich der Schwierigkeitsgrad sehr leicht und schnell auf das individuelle Können anpassen. Was Optionsfülle angeht, leistet *Grand Prix 500ccm* durchweg vorbildliche Arbeit, das wird auch bei den unzähligen Möglichkeiten deutlich, die das Setup der Maschinen betreffen. Für das Setup der Motorräder hat Ascaron tief in die Trickkiste gegriffen und zeigt damit der gesamten internationalen Konkurrenz, wie man dieses hochkomplexe Thema verständlich vermittelt und kinderleicht bedienbar macht. Hier zahlen sich die Erfahrungen aus, die von den Programmierern in den vergangenen Jahren mit Produkten wie *Anstoß 2* gesammelt wurden.

Perfektes Setup

Mit wenigen Mausklicks können unterschiedliche Diagramme aufgerufen sowie das Leistungsspektrum analysiert und verändert werden. Daß sich im Setup verschiedene Rundenzeiten miteinander vergleichen lassen, ist für Simulations-Profis ein alter Hut. Zusätzlich gibt *Grand Prix 500ccm* mit Hilfe einer Übersichtskarte aber die Möglichkeit, die gesamte Fahrt Zentimeter für Zentimeter nach Abweichungen von der Ideallinie zu durchforsten. Dabei lassen sich per Tastendruck zwei verschiedene Runden übereinanderlegen, um herauszufinden, wo sich ein leichtes Abweichen von der Norm aufgrund der persönlichen Einstellungen bezahlt gemacht hat.

Eckige Motorräder

Die Grafik ist und bleibt das Sorgenkind. Während die Menüführung – trotz typisch deutschem Look – noch einiges hermacht, ist die Spielgrafik nicht gerade zufriedenstellend. Das Problem ist dabei weniger die Darstellung der Landschaft, sondern vielmehr das Motorrad an sich – oder noch präziser: der Fahrer. Wählt man die Außenansicht, so macht der wackere Pilot nicht gerade den Eindruck, als würde er mit über 200 Sachen über heißen Asphalt dübeln. Das Sitzverhalten erinnert an einen gemütlichen Ausflug ins Grüne an einem sonnigen Wochenende. Wesentlich aufregender ist da schon die Cockpit-Perspektive. Die Kamera ist knapp über dem Tank montiert, man hat also freie Sicht auf die Instrumente und durch die transparente Plastikscheibe auf die Piste. Bei Unebenheiten auf der Strecke vibriert das Bild, es entsteht der Eindruck, man würde tatsächlich auf einem Motorrad sitzen. Dieses Feature hat aber auch seine Schattenseiten: Nach mehr als 20 Minuten Spielzeit am Stück wird das ständige Hin- und Herschaukeln ein wenig anstrengend – abschalten läßt es sich leider nicht.
Das Wechseln der Perspektive macht die unschöne Darstellung des Motorrads fast vergessen, allerdings nur so lange, bis wieder ein Gegner auftaucht. Hier hätte Ascaron wirklich mehr Liebe zum Detail beweisen können, denn Spiele wie *Superbike* oder *Motocross Madness* zeigen doch, wie eindrucksvoll Motorräder nachgebildet und animiert werden können. Wie sagte David Kaemmer (*Grand Prix Legends*) so schön: „The Cars are the Stars" – und das muß nicht unbedingt nur für Autos gelten.

Überzeugender Sound

Die Soundkulisse kann schon eher überzeugen. Die Maschinen mit 125ccm klingen zwar etwas schwach auf der Brust, das liegt aber nicht am Spiel, sondern eher am geringen Hubraum. Ab 250ccm wird der Klang kernig und geht im oberen Drehzahlbereich – ab 10.000 Umdrehungen pro Minute – in ein schaurig-schönes Kreischen über. Die Musikstücke greifen auf klassischen Hardrock zurück, für ein Rennspiel geradezu obligatorisch.

Oliver Menne ■



STATEMENT

Von *Grand Prix 500ccm* hatte ich mir wirklich viel versprochen. Leider wurde mehr angekündigt als tatsächlich umgesetzt, denn für eine Simulation fehlt es am Realismus. Zieht man hingegen Vergleiche mit Action-orientierten Rennspielen heran, so zieht *Grand Prix 500ccm* den Kürzeren, weil dem Gameplay nicht genügend Rasanz verliehen wurden. Die Idee, ein Motorrad und keinen Formel 1-Wagen zu simulieren, ist zwar erfrischend und anfangs extrem abwechslungsreich – auf Dauer verderben aber zu viele Schnitzer die gute Laune.



Aus der Ich-Perspektive macht Grand Prix 500ccm am meisten Spaß. Das Rütteln bei Bodenunebenheiten geht einem sprichwörtlich durch Mark und Bein.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1	
●	SVGA	ModemLink	–	
	DOS	Netzwerk	8	
●	WIN 95	Internet	–	
●	Cyrix 6x86	Force Feedback		
●	AMD K5	Audio		●

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 20 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 64 MB RAM
8xCD-ROM, HD 70 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Simulation

Grafik	69%
Sound	80%
Handling	70%
Multiplayer	70%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ascaron
Preis	ca. DM 80,-

Nice 2

Durchbruch

Vor zwei Jahren tauchte plötzlich ein Produkt aus Deutschland auf, das Elemente aus 3D-Action-Spiel und Autorennen miteinander kreuzte. Have a N.I.C.E. Day erschien quasi aus dem Nichts und überzeugte durch eine phantastische Engine, die den internationalen Vergleich nicht scheuen mußte. Jetzt erscheint endlich der zweite Teil, der starken Veränderungen unterzogen wurde. Zum Guten?

Obwohl Have a *N.I.C.E. Day* bestimmt auch aufgrund seiner ausgefallenen Spielideen ein großer Erfolg wurde, warfen die Designer erst einmal alle Waffen über Bord und montierten lieber edle Spoiler statt martialischer Raketenwerfer auf die Polygonmodelle. Das Spielprinzip wurde drastischen Veränderungen unterzogen, mit dem ersten Teil hat der Nachfolger nicht mehr viel gemeinsam. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rennspielen fahren Sie bei *Nice 2* nicht nur um Positionen. Es geht vielmehr um Sponsorenverträge, Tuningteile – und vor allem um Geld. Sie übernehmen die Rolle eines aufstrebenden Rennfahrers, der mit einem geringen Startkapital versucht, in der obersten Liga mitzuspielen. Am Anfang reichen die beschränkten Finanzmittel lediglich für einen durchschnittlichen Wagen, der nach und nach aufgerüstet werden kann. Ob Reifen, Motor, Getriebe oder Fahrwerk – der Tuner kommt bei *Nice 2* voll auf seine Kosten. Im Laufe der Zeit, wenn die ersten Rennen gewonnen wurden und die Sponsorengelder fließen, wird der Bolide wieder abgestoßen und ein schnellerer fahrbarer Untersatz gesucht. Wie bei einem beliebigen Fußbal-Manager können diverse Kriterien (Preis, Leistung, Kilometer) angegeben werden, nach denen der Computer anschließend eine Auswahl vorgibt. Hilfreich zur Seite steht einem dabei Eddie. Er ist ein Überbleibsel aus alten Zeiten und klinkt sich immer wieder in das Geschehen ein, um als Veteran kluge Tips zu geben und dem Spieler hilfreich zur Seite zu stehen.
Zu Beginn hat man die Qual der Wahl, denn knapp 20 Wagen stehen zur Auswahl. Wenn darüber hinaus an Nebenrennen teilgenommen werden soll, gesellen sich 20 weitere Fahrzeuge (Formel 1, Karts, Trucks) hinzu. In diesen Veranstaltungen abseits der regulären Rennen kann man sich nach Herzenslust austoben, vorausgesetzt, man hat sich vorher das nötige Fuhrwerk beschafft. Sehr kurzweilig ist zum Beispiel das „Deathmatch", in dem derjenige gewinnt, der am längsten auf der Piste bleibt. Unzählige Waffensysteme stehen hier zur Auswahl, doch wie bereits erwähnt, handelt es sich hier um ein freiwilli-





IM VERGLEICH

Need for Speed 3	89%
Nice 2	87%
Bleifuß 2	80%
Have a N.I.C.E. day*1	72%
Need for Speed 2	60%

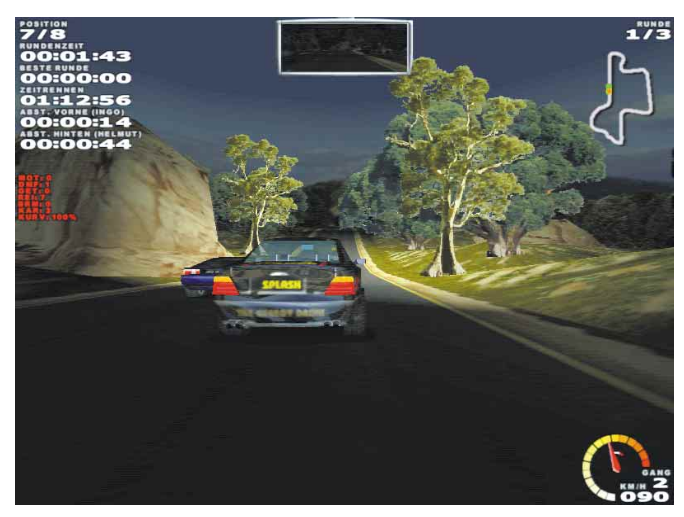
Nice 2 hat zwar einen außerordentlich packenden Karriere-Modus, die Verfolgungsjagden mit der Polizei in Need for Speed 3 machen aber dennoch ein wenig mehr Spaß. Bleifuß 2 kann grafisch mit beiden Konkurrenten nicht mehr mithalten, verfügt aber über das beste Fahrgefühl. Have a N.I.C.E. Day ist hingegen nach fast zwei Jahren etwas angestaubt und mußte in Anbetracht der hochkarätigen Mitbewerber deutlich abgewertet werden.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 2/97



Die gegnerischen Wagen, wie hier der 850csi, wirken sehr detailliert und verfügen über einen schwach glänzenden Spiegeleffekt.

ges Rennen – wer nicht auf diese Art von Materialschlacht steht, kann *Nice 2* auch ohne diesen Modus spielen. Eine andere Spielart ist die „Fox Hunt“: Hier entdeckt man einige Parallelen zu *Need for Speed 3*, auch wenn der amerikanische Kollege mit dem Pursuit-Modus die Nase vorn hat. In *Nice 2* gilt es lediglich darum, einer hetzenden Meute zu entkommen bzw. vor den Gegnern ins Ziel zu gelangen. Bei all diesen Varianten gilt es, eine Sache nicht aus den Augen zu verlieren: das Geld. Wenn der Wagen so stark beschädigt ist, daß mit ihm kein Blumentopf mehr zu gewinnen ist, muß er unbedingt repariert werden. Sollte dafür kein Geld vorhanden sein, ist Zapfenstreich. Es bringt also am Anfang wenig, in allen Ligen mitmischen zu wollen. Zunächst muß in der Hauptliga das Bankkonto gefüllt werden, danach kann man sich kurzweiligen Zusatzaktivitäten widmen. Die Rennen werden in insgesamt sieben Ländern ausgetragen. In jedem Land stehen drei Kurse zur Verfügung, das macht in der Totalen 21 Strecken – auch wenn die Grafik innerhalb eines Landes stets gleich bleibt und kaum Veränderungen bietet. Zusätzlich werden die Parcours gedreht, gespiegelt und umgedreht, so daß die Gesamtzahl – mit einem Auge zugedrückt – auf über 200 ansteigt. Kommen wir zum eigentlichen Spiel. Die Fahrphysik orientiert sich nicht an der Realität, sondern läßt die Naturgesetze links liegen, um das Tempo zu steigern und die Spannung zu erhöhen. Wer sich auch nur ein wenig mit der Formel 1 beschäftigt, den wird folgendes Beispiel vielleicht schockieren: Mit einem beliebigen Sportwagen der Güteklasse Lamborghini, Porsche oder Ferrari können die Schikanen auf dem Hockenheimring mit mehr als 160 Sachen genommen werden – das schaffen noch nicht einmal die perfekt abgestimmten Boliden, mit denen Michael Schumacher & Co. unterwegs sind. Auf allen anderen Kursen läßt sich ein ähnliches Phänomen beobachten: Bei Spitzkehren und Serpentinen genügt es, den Fuß einmal kurz vom Gas zu nehmen – die Bremse hat nur noch Alibi-Funktion. Aber wen kümmert das, wenn der Spielspaß stimmt? Schon richtig, dennoch entlarvt es einen weiteren Schwachpunkt, mit

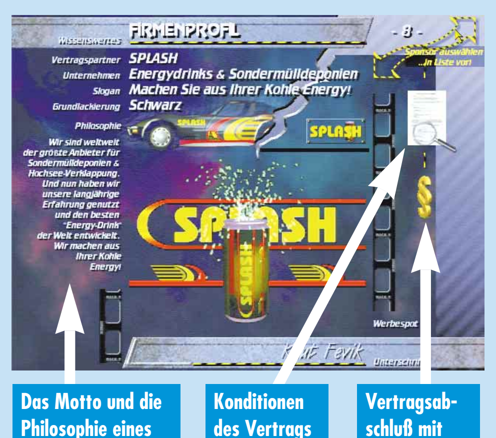


Bei Nacht werden die Scheinwerfer eingeschaltet. Plötzlich auftauchende Kurven lassen sich noch schlechter erkennen – zum Glück hat der Computer die gleichen Probleme.



DIE MEISTERSCHAFT

Obwohl es bei *Nice 2* natürlich auch die Möglichkeit gibt, Einzelrennen zu bestreiten, ist die Meisterschaft der interessantere Modus. In diesem Punkt hebt sich *Nice 2* wohltuend von allen bislang erhältlichen Konkurrenten ab, wird dem Spiel dadurch doch eine gewisse wirtschaftliche Komponente hinzugefügt. Wagen müssen gekauft und verkauft, repariert und aufgerüstet werden, Sponsoren drohen bei schlechten Plazierungen mit dem Entzug der Finanzmittel und die Nebenrennen sorgen für sehr viel Abwechslung.
Hier sehen Sie einige der vielen Menüs und Funktionen, die *Nice 2* mit einem einzigartigen Flair ausstatten:





Das Motto und die Philosophie eines Sponsors

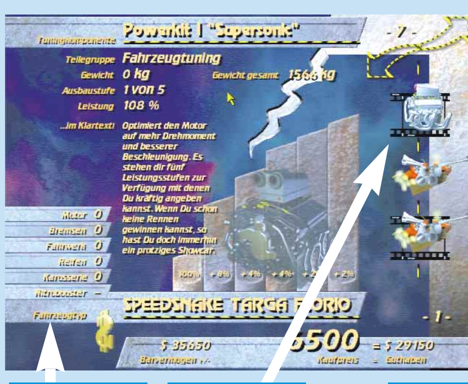
Konditionen des Vertrags einsehen

Vertragsabschluß mit dem Sponsor

Suchkriterien für einen neuen Wagen eingeben

Die Daten eines ausgesuchten Wagens

Die bereits eingebaute Zusatzausstattung



Die aktuelle Ausbaustufe des Wagens

Kurze Animation zum jeweiligen Upgrade

Teilnahme am Meisterschaftsrennen. Durch den gelben Pin markiert

Die angebotenen Nebenrennen an diesem Wochenende

Die Prämien, die für dieses Rennen ausgeschrieben sind

dem man sich gezwungenermaßen abfinden muß: Einige Kurven lassen sich nur mit dem Prinzip „Hoffnung" meistern. Vor allem die zahlreichen Sprungschanzen kann man kaum oder gar nicht berechnen, man muß sich damit abfinden, wo der Wagen schließlich landet. Die einzige Alternative besteht darin, vor einer Bergkuppe zu bremsen und damit den Sprung zu vermeiden. Das Resultat ist wenig zufriedenstellend, denn die – in den höheren Schwierigkeitsgraden gnadenlosen – Gegner gewinnen dadurch wertvolle Sekunden.
Nach einiger Zeit findet man sich allerdings mit diesem kleinen Manko ab, schließlich präsentiert *Nice 2* endlich einmal ein Rennspiel mit dem dazugehörigen Geschwindigkeitsrausch. Wenn man mit über 200 Stundenkilometern über eine gewundene Landstraße rauscht, bleibt keine Zeit mehr für Überlegungen – bei *Nice 2* muß instinktiv gehandelt bzw. gelenkt werden, sonst knallt man schnell gegen die nächste Seitenbegrenzung. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es allerdings wesentlich weitere Auslaufzonen, d. h. man kann den Wagen nach einem Fahrfehler wieder auf die Piste bringen. Sollte das unmöglich sein, weil man hinter einem Gebäude oder tief in einem Waldstück gelandet ist, so genügt ein Tastendruck und schon kann das Rennen weitergehen. Um dabei die Fairneß gegenüber den Gegnern zu bewahren, wird der Wagen einige hundert Meter zurückversetzt und man verliert ein paar Sekunden auf den Vordermann.
Die verschiedenen Witterungsverhältnisse spielen bei *Nice 2* eine untergeordnete Rolle – man hat fast das Gefühl, als wären sie nur eine optische Dreingabe. Kommt man zum Beispiel in Österreich von einer asphaltierten Straße auf einen schneebedeckten Trampelpfad, so wirkt sich das kaum auf das Fahrverhalten aus. Der Bremsweg wird zwar ein wenig verlängert, doch ins Schleudern oder Rutschen gerät der Wagen nie. Generell machen die Fahrzeuge den Eindruck, sie würden auf der Straße kleben – es müssen schon waghalsige Manöver ausgeführt werden, um einen Dreher oder ein Ausbrechen zu provozieren. Der Schwierigkeitsgrad wurde in vier Stufen eingeteilt. Als Anfänger muß man nicht befürchten, vom Computer überrollt zu werden



In Ägypten kommen die Blend-Effekte aufgrund der gleißenden Sonnenstrahlen besonders gut zur Geltung.



Mit 200 Sachen durch ein afrikanisches Dorf. Die entsetzte Bevölkerung staunt Bauklötze und bringt sich in Sicherheit.





Bei regennasser Fahrbahn wirbelt hinter den Fahrzeugen Gischt auf. Die Sicht verschlechtert sich.

TESTCENTER — Nice 2

PRO & CONTRA





Sehr motivierender und einzigartiger Karriere-Modus

Hervorragendes, sehr hohes Geschwindigkeitsgefühl



Tolle Darstellung der gegnerischen Fahrzeuge mit sehr vielen Effekten



Keine oder kaum animierte Streckenrandobjekte wie zum Beispiel Jets



Streckenweise hoher Glücks- und Zufallfaktor bei Sprungschanzen



In der Ich-Perspektive kein Cockpit mit Armaturen vorhanden

Teilweise recht „seltsamer" Motorensound (wird noch überarbeitet)

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo 1*2	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo 2*2	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Power VR	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software*1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 In unserer Testversion noch nicht enthalten
*2 Unter Verwendung von Glide

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo 1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo 2*2	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Rendition	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig
Power VR	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig
Software*1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 In unserer Testversion noch nicht enthalten
*2 Unter Verwendung von Glide

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

AUSSTATTUNG

Anzahl der Strecken:
21, jeweils drei in Arizona, Hawaii, Korsika, Österreich, Deutschland, Australien und Ägypten

Anzahl der Bonusstrecken:
Drei Formel 1-Kurse (Hockenheim, Spa, Monza)

Anzahl der Fahrzeuge:
Mehr als 40 (20 reguläre Wagen, 20 Fun-Cars: Trucks, Karts, Formel 1); allerdings keine Original-Namen, sondern Phantasie-Fahrzeuge, die optisch den großen Vorbildern entsprechen

Benötigte CDs für Netzwerk
Eine CD-ROM für zwei Spieler

Schwierigkeitsgrade:
4, frei wählbar

INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

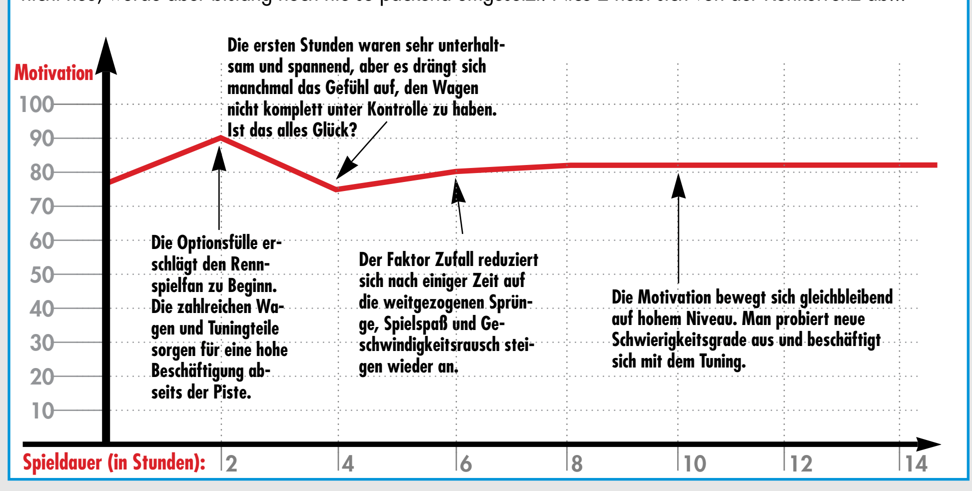
Ladezeiten mit 150 MB
Befriedigend

Ladezeiten mit 275 MB
Befriedigend

Ladezeiten mit 450 MB
Gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

Nice 2 kann von Beginn an faszinieren: Die Idee, wirtschaftliche Elemente in ein Rennspiel zu packen, ist zwar nicht neu, wurde aber bislang noch nie so packend umgesetzt. Nice 2 hebt sich von der Konkurrenz ab...







Einer der zahlreichen Nebenschauplätze. Abseits der Premium League gibt es einige Veranstaltungen, die zusätzliche Prämien einbringen. Hier: ein Truck-Rennen.



Die Außenansicht ist weniger gelungen als die rasante Ich-Perspektive. Die Autos scheinen über der Straße zu schweben und keine Bodenhaftung zu haben.

– ganz im Gegenteil: In der niedrigsten Stufe verlangsamen die Gegner sogar ihre Fahrt, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, verlorene Zeit wieder aufzuholen. Sind die Abstände wieder in einem vernünftigen Rahmen, so wird die Geschwindigkeit erneut gesteigert. Dieses Verhalten wird bei den weiteren Schwierigkeitsgraden deutlich zurückgenommen, in der höchsten Stufe braucht man keine Gnade zu erwarten.

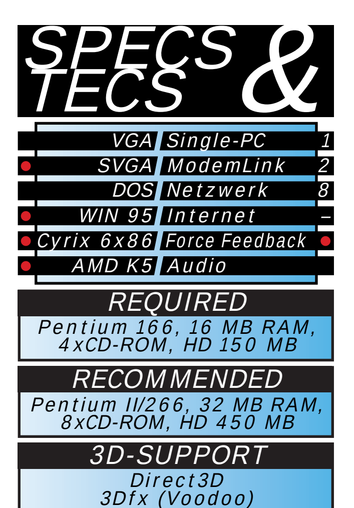
Ausreichende Intelligenz

Die Künstliche Intelligenz der Gegner hält sich aber in Grenzen. Wenn ein Fahrer am Heck des Spielers hängt, so zeigt er sich nicht gelegentlich, um dann an einer günstigen Stelle zu überholen, sondern fährt meistens direkt auf. Gerade nach dem Start wird man oft mehrere hundert Meter „geschoben", weil die schnelleren Fahrzeuge hemmungslos beschleunigen. Trotzdem ist es schön zu sehen, daß auch dem Computer Fehler unterlaufen und bei dem Gerangel an einer Palme oder einem Fels hängenbleiben. Damit kommen wir zur Kollisionsabfrage. Synetic hat sich hier für eine akzeptable Lösung zwischen Realitätsnähe und Spielspaß entschieden. Da sich viele Objekte dicht am Streckenrand befinden, würde es unweigerlich zu einem ständigen „Stop and Go" kommen, weil Berührungen oder ein leichtes Touchieren nicht auszuschließen sind. Aus diesem Grund darf man sich nicht wundern, wenn durch Bäume und kleinere Felsen einfach hindurchgefahren werden kann. Bei einem Rennspiel, das ausschließlich auf den Faktor „Fun" ausgerichtet ist, sollte dieser Kritikpunkt allerdings nicht wesentlich ins Gewicht fallen.
In puncto Grafik sorgt Synetic für die wohl größte Überraschung. Die Engine ist schnell, kommt auf langsameren Rechner nur gelegentlich ins Stocken und überzeugt durch kaum vorhandene Polygon-Fehler.

Effektvolle Grafik

Im direkten Vergleich mit *Need for Speed 3* ist die völlig unterschiedliche Farbwahl besonders auffällig: Während der amerikanische Konkurrent Farben nur sehr spärlich einsetzt, fährt man bei *Nice 2* durch knallbunte Landschaften. Dadurch wirkt die Grafik bei *Need for Speed 3* ein wenig lebensechter und edler. Ansonsten wurde an Effekten nicht gespart: Ob Gischt, qualmende Reifen oder Staubwolken – *Nice 2* hat jeden Trick im Repertoire – lediglich vorbeifliegende Hubschrauber oder Jets könnten vermißt werden. Besonders eindrucksvoll präsentiert sich das Geschehen aus der Ich-Perspektive, auch wenn auf ein vernünftiges Cockpit verzichtet wurde. Die Landschaft rast so schnell an einem vorbei, daß man oftmals eine kurze Verschaufpause einlegt, um sein Hemd nicht völlig durchzuschwitzen. Aus dieser Perspektive wirken auch alle gegnerischen Wagen realistisch dimensioniert, was man von der Ansicht aus der dritten Person nicht behaupten kann. Außerdem stellt sich aus der Draufsicht ein weiteres Problem ein, mit dem so viele Rennspiele zu kämpfen haben: Die Wagen scheinen über der Straße zu schweben, die Bodenhaftung kommt nicht richtig rüber. Der Sound zeigt sich durchwachsen. Zwar waren in unserer Testversion noch längst nicht alle Motoren optimiert, einige klangen aber dermaßen schrill und nervtötend, daß wir nur auf eine Beseitigung des Problems hoffen können.

Oliver Menne ■



SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
● SVGA		ModemLink	2
DOS		Netzwerk	8
● WIN 95		Internet	–
● Cyrix 6x86		Force Feedback	●
● AMD K5		Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

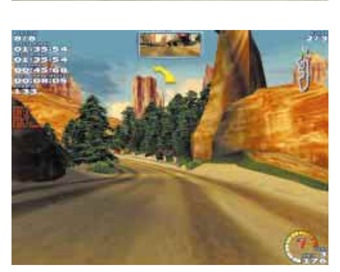
RECOMMENDED
Pentium II/266, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 450 MB

3D-SUPPORT
Direct3D
3Dfx (Voodoo)

STATEMENT

Das Tempolimit droht, doch Rettung naht: *Nice 2* ist der Geschwindigkeitsrausch am Bildschirm. Selten konnte mich ein Rennspiel so ins Schwitzen bringen, auch wenn einige heikle Situationen nur mit einer gehörigen Portion Glück zu meistern sind. Das Fahrverhalten ist zwar außerordentlich unrealistisch, aber bei *Nice 2* steht eben kurzweilige Unterhaltung mit weniger Tiefgang auf dem Programm. Der exzellente Karriere-Modus kann langfristig motivieren und bietet ein wenig mehr als das übliche Gehetze von Punkt A nach B. Trotzdem schrammt *Nice 2* knapp an der Referenzposition vorbei, denn die klitzekleinen Fehler hätten wirklich nicht sein müssen. Aber auch so: *Nice 2* kann durchweg weiterempfohlen werden!





Gerangel nach dem Start. Die Abfahrt zum ägyptischen Dorf ist schon vielen Fahrern zu Verhängnis geworden (oben). In Nice 2 gibt es verschiedene Tageszeiten. Hier sehen Sie die Strecke in Arizona im Abendrot (unten).

RANKING

Rennspiel

Grafik	85%
Sound	77%
Handling	88%
Multiplayer	85%
Spielspaß	**87%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Synetic
Preis	ca. DM 80,-



Shogo: Mobile Armor Division

Wok Commander

Shogo hat eine bewegende Geschichte hinter sich. Zuerst wollte Microsoft das Produkt unter dem Namen Riot veröffentlichen, dann entschied man sich plötzlich doch dagegen. Monolith, der Entwickler, kaufte alle Rechte zurück und änderte den Look. Das Resultat ist ein gelungenes Actionspiel im japanischen Look.



Die Lithtech-Engine verfügt zwar über einige sehenswerte Lichteffekte, kann dem Vergleich mit Unreal oder Half-Life aber nicht standhalten.

Nachdem uns bereits zur letzten Ausgabe eine testfähige Beta-Version von *Shogo* vorlag, erreichte uns kurze Zeit später – aber leider nach Redaktionsschluß – eine weiterentwickelte Version. Die zugrundeliegende Engine (LithTech) macht jetzt keine Probleme mehr, Darstellungs- bzw. Polygonfehler gibt es kaum noch. Die Licht- und Schatteneffekte, die hübschen Explosionen und die detaillierte Ausarbeitung der Gegner und Charaktere können sich sehen lassen – auch wenn sie dem Vergleich mit *Unreal* nicht standhalten. Das liegt weniger an der Umgebungsgrafik, sondern vielmehr an der Darstellung der Personen und Mechkrieger. Der fernöstliche Stil wurde zwar recht gut getroffen, entspricht aber noch lange nicht jedermans Geschmack. Das sollte jedoch kein Kritikpunkt sein, schließlich wächst die Fangemeinde japanischer Manga-Comics auch in Deutschland. Dennoch: Stellt man Figuren aus *Unreal, Half-Life* und *Shogo* nebeneinander, so werden die Unterschiede in der Qualität offensichtlich.

STATEMENT

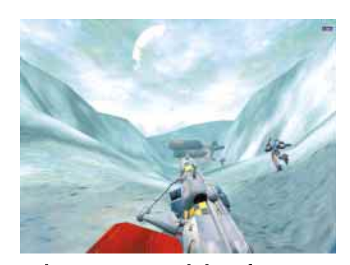
Shogo ist ein solides 3D-Actionspiel, für eine Überraschung kann es aufgrund der starken Konkurrenz allerdings nicht sorgen. Die pathetische Präsentation der Geschichte ist sicherlich nicht jedermans Geschmack. Die Darstellung der Helden mit Glanz und Gloria erinnert teilweise stark an kitschige Machwerke aus dem Filmbereich. Die Vielzahl an ausgefallenen Ideen und der hohe Adventure-Anteil sorgen aber dennoch dafür, daß *Shogo* für Fans des Genres auf alle Fälle interessant bleibt.

Story mit Inhalt

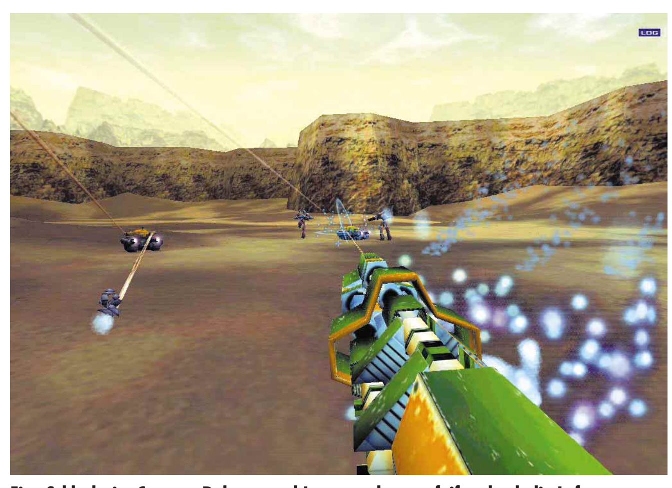
Die Hintergrundgeschichte ist bei Shogo nicht nur Beiwerk, sondern gibt dem Spieler – über den normalen Standard hinaus – auch die Möglichkeit, sich mit seiner Umgebung zu identifizieren. Interaktion mit diversen Personen wird bei *Shogo* groß geschrieben, nur in Gesprächen erhält man wichtige Informationen, die das eine oder andere Puzzle lüften können. Das Leveldesign wirkt ein wenig zu geradlinig, auch wenn sich der Spieler innerhalb eines Abschnitts relativ frei bewegen und eigene Entscheidungen treffen kann. Eine sehr witzige und abwechslungsreiche Idee steckt hinter den riesigen Mechs, die in manchen Missionen bekämpft und sogar übernommen werden können. Hier entsteht eine Art „Mechwarrior goes Action", denn durch die veränderte Kameraperspektive und das trägere Verhalten entsteht ein erhabenes Gefühl, das „zu Fuß" unmöglich aufgebaut werden kann.



Die Story wird mit Hilfe von Cut-Scenes erzählt, die nicht gerendert sind, sondern mit der Engine dargestellt werden.



In der ersten Mission bekämpft man seine Gegner zusammen mit einer Handvoll schwer bewaffneter Kollegen.



Eine Schlacht im Canyon: Raketen und Lasergeschosse pfeifen durch die Luft.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	16
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 200, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 64 MB RAM
8xCD-ROM, HD 380 MB

3D-SUPPORT
Direct3D
3Dfx (Voodoo)

RANKING

Action

Grafik	74%
Sound	68%
Handling	67%
Multiplayer	69%
Spielspaß	72%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Monolith
Preis	ca. DM 80,-



Age of Empires – Der Aufstieg Roms

Aufpoliert

Ob die Ensemble Studios nun irgendeinen pädagogischen Hintergedanken hatten oder nicht: Age of Empires war und ist bisher das einzige Spiel, das antike Geschichte wirklich erlebbar machte. Eine Frage blieb bisher allerdings offen: Wo haben sich im Spiel eigentlich die Römer versteckt?

Julius Cäsar, Marc Aurel, Nero – welch klangvolle Namen das alte Rom doch bereithält! Daß genau diese Namen in einem Spiel fehlen, das sich intensiv mit den antiken Hochkulturen befaßt, kann eigentlich gar nicht angehen. Wen dieser Umstand stutzig machte, der konnte sich an einer Hand abzählen, welchem Thema sich die Add-On-CD zu *Age of Empires* (*A.o.E.*) wohl widmen würde. Genau: dem Aufstieg und Fall des alten Roms. In vier thematisch miteinander verknüpften Kampagnen ringt der Spieler dabei zunächst um die römische Vorherrschaft in Italien. Es gilt, sich gegen Hannibal durchzusetzen. In der zweiten Kampagne kloppt man sich auf der Seite von Julius Cäsar mit Galliern und dem machtgeilen Pompeius. In der dritten hat das Reich seine Glanzzeit bereits hinter sich, was in Kampagne 4 schließlich in die Umkehrung des eigentlichen Spielprinzips mündet: Als einer der vielen Widersacher des Großreiches treibt man seinen Untergang voran! Da den Missions-Designern beim Stricken der vier neuen Kampagnen die selben Tools zur Verfügung standen wie beim Originalprogramm, liegt auch deren Struktur und Schwierigkeitsgrad ungefähr auf dem selben Niveau. Mehr kann man von einer Add-On-CD wohl auch nicht erwarten. Was man aber schon erwarten kann, sind neue Features, neue Truppen und neue Gebäude – und da zeigten sich die Ensemble Studios leider wenig spendabel: Gerade mal fünf neue Einheiten (Steinewerfer, Kamelreiter, Elefant, Ben-HurStreitwagen und Feuergaleere) und vier neue Technologien (Logistik, Martyrium, Medizin und Turmschild) erweitern das ohnehin riesige Sortiment. Als ebenfalls unspektakulär erweisen sich die vier neuen Landschaftsformen und die vier neuen Völker (Karthager, Römer, Mazedonier und Palmyrer), um deren Einführung der Hersteller schon aufgrund des römischen Themas nicht herumkommen konnte. Einen gewissen Mehrwert gegenüber *A.o.E.* erhält der Käufer dennoch: Zum einen lassen sich jetzt mehrere Produktions-Aufträge gleichzeitig erteilen, zum anderen wurden das Maus-Interface sowie das Balancing der altbekannten Zivilisationen leicht überarbeitet. Wer *A.o.E.* noch einmal komplett durchspielen möchte, erhält mit dem *Aufstieg Roms* also vier neue Kampagnen plus ein wenig Politur für das Original.

Thomas Borovskis ■

STATEMENT

Age of Empires war im Original bereits so gut, daß ein qualitatives Übertrumpfen kaum noch möglich war. Deshalb erwartete ich ohnehin nur leichte Verbesserungen – und mehr als die hat es leider auch nicht gegeben: das fairere Balancing, die klügere Steuerung und die wenigen anderen Verbesserungen spendieren andere Hersteller als Bugfix. Wer von dem Spiel gar nicht genug kriegen kann und neben den vielen hundert im Umlauf befindlichen Selfmade-Szenarien mal wieder eine professionelle Kampagne spielen möchte, kommt am Kauf dieser Software ohnehin nicht vorbei.



Wo es um Rom geht, darf Julius Caesar nicht fehlen. Über ihn muß der Spieler besonders gut wachen: Fällt Caesar in der Schlacht, ist gleich die ganze Kampagne futsch.



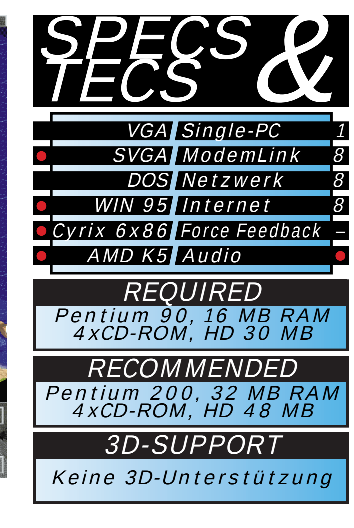
Die neuen Kamel- und Elefanten-Reiter fallen in dem ohnehin üppigen Militärsortiment von A.o.E. kaum auf.



Viele Änderungen (hier römisches Mauerwerk) sind rein optischer Natur. Die Funktion aller Gebäude bleibt gleich.



Auf kurze Distanz erweisen sich die Feuergaleeren als gute Abrundung der Flotte.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	8
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	–
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 48 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	85%
Sound	85%
Handling	87%
Multiplayer	85%
Spielspaß	**83%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 60,-



Pro Pinball: Big Race USA

Big Balls

Die zweite Fortsetzung des Erfolg-Flippers Pro Pinball kommt entgegen den Erwartungen sehr puristisch daher: Statt das Programm durch noch mehr Spezialeffekte, noch mehr Animationen und noch mehr LCD-Spiele aufzupeppen, besann sich Empire Interactive auf die Grundlagen des Flipperbaus: Physik, Physik und noch einmal Physik.



Detailverliebtheit bis zur letzten Konsequenz: In der „Guided Tour" über den Flippertisch erkennt man, wie millimetergenau Empire auch diesmal wieder gearbeitet hat.

Mit dem neuesten Streich von Empire Interactive holt sich der Käufer viel mehr ins Haus als „nur" ein Geschicklichkeitsspiel. Dank des umfangreichen „Operator's Menu", in dem der Spieler jede auch noch so kleine Einstellung des Gerätes verändern und abstimmen kann, ist *Big Race USA* eigentlich eine Experimentierstube für verhinderte Flipperkonstrukteure. Von der Federspannung über die exakte Punktevergabe bis hin zur Helligkeit einzelner Lämpchen: Der interessierte Benutzer kann grundsätzlich auf jeden Parameter Einfluß nehmen. Die Frage ist nur, ob er das will – und das werden viele Spielefreaks ehrlicherweise mit „Nein" beantworten. Ihnen ist purer Spielspaß und ein plausibles Ballverhalten wichtiger. Bekanntlich war das aber schon beim Vorgänger nahezu optimal. Also mußte sich Empire ein paar Tricks einfallen lassen, um auch im dritten Teil der Serie wirklichen Mehrwert zu bieten. Daß dies gelungen ist, merkt man dem unspektakulär aussehenden Tisch erst auf den zweiten Blick an. Wie Sie sich erinnern (Preview in *PC Games* 11/98), ist das Thema des Flippertisches diesmal ein Taxi-Wettrennen quer durch die USA. Man klappert einzelne Städte ab, sammelt Passagiere ein, um die verschiedenen Multiball-Modi zu erreichen, oder unternimmt eine kurze Spritztour im Rennwagen des LCD-Spiels. Sie haben richtig gelesen: Das mit den Cursortasten zu steuernde Rennspiel ist leider die einzige interaktive Einlage, die das LCD-Punktedisplay diesmal zu bieten hat. Mit effektträchtigen Spielereien, wie man sie von Konkurrenten wie *3D Ultra Pinball* hinlänglich kennt, wurde insgesamt gegeizt. Wichtiger war den Designern das richtige Spielhallen-Feeling – und das wurde vorbildlich in Szene gesetzt. Beispielsweise durch eine Alterungsfunktion in fünf Stufen, die den Zustand von Sperrholzplatte und Stahlkugel durch deutlich sichtbare (und spürbare) Furchen und Verschmutzungen wiedergibt. Mit dem in 5 Stufen anpaßbaren Schwierigkeitsgrad wird auch Anfängern eine Chance gelassen. Als einzige Unstimmigkeit im Gameplay fielen einige unfaire Situationen auf, in denen die Kugel selbst durch heftigen Einsatz der Rempel-Taste nicht mehr zu retten war. Gerade die beiden seitlichen Aus-Rampen strahlen eine Art magische Anziehung auf den Ball aus, die sich nach einigem Herumprobieren im „Operator's Menu" aber unterdrücken läßt. Der Draufsichtwinkel kann wie beim Vorgänger in vier Stufen verstellt werden, wobei sich nur die mittlere Ansicht als wirklich geeignet erweist. Abhängig von der RAM-Ausstattung der Grafikkarte lassen sich Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Pixeln in Echtfarben fahren – um ruckelnde Kugelbewegungen zu vermeiden, sollte dafür aber ein State-of-the-Art-PC zur Verfügung stehen. Außerordentlich witzig ist übrigens auch der Head-to-Head-Modus für zwei via Modem, LAN oder Internet verbundene Spieler, den Sie in der demnächst erhältlichen Demoversion selbst testen können.

Thomas Borovskis ■

STATEMENT

Big Race USA ist ein bißchen wie Windows 98. Wer sich selbst als Power-User bzw. "Power-Flipperer" bezeichnet, kommt an dem Programm einfach nicht vorbei. Dabei hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht sonderlich viel verändert: Grafik, Sound und Physik waren bereits so gut, daß kaum Raum für Verbesserungen blieb. Also hat Empire an vielen Details wie dem Ballverhalten, der maximalen Kugelanzahl (10!) oder dem Head-to-Head-Modus gefeilt. Das Ergebnis ist nach *Pro Pinball: Timeshock!* zwar keine Offenbarung mehr, aber ein herrliches Vergnügen für Flipperbegeisterte jeden Alters und jeder Könnerstufe.



Wie gewohnt enthält Big Race USA „nur" einen einzigen Tisch. Dank des hohen Realitätsgrades macht der aber mehr Spaß als alle 21st-Century-Flipper zusammen.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1	
●	SVGA	ModemLink	2	
	DOS	Netzwerk	2	
●	WIN 98	Internet	2	
	Cyrix 6x86	Force Feedback		
	AMD K5	Audio		●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
P II 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 400 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Flippersimulation

Grafik	84%
Sound	92%
Handling	88%
Multiplayer	90%
Spielspaß	**90%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Empire Interac.
Preis	ca. DM 80,-

Bundesliga 99 – Der Fußballmanager

Liga-Ausschuß

Von einem „hohen einstelligen Millionenbetrag" ist die Rede, wenn Branchenkenner die Summe beziffern, die sich Electronic Arts die exklusive Lizenz des Deutschen Fußballbundes für die nächsten fünf Jahre hat kosten lassen. Von den vielen Nullen auf dem Scheck an den DFB profitiert die neueste Ausgabe des hauseigenen Fußballmanager: Unter dem Motto „Wo der 1. FC Köln noch 1. FC Köln heißt und nicht Karpfen Köln" wurde der FIFA Soccer Manager-Nachfolger im Bundesliga-Look angemalt.



Enorm in Form: Ein Klick auf eines dieser gängigen Spielsysteme genügt und schon wird die Mannschaft entsprechend der Spielstärke angeordnet.

Fast eineinhalb Jahre ist es her, daß wir an dieser Stelle den *FIFA Soccer Manager* besprochen haben. Weil das von EA Sports in England entwickelte Spiel stark auf den Geschmack des dortigen Publikums zugeschnitten war, fiel die Resonanz der hiesigen Klientel gelinde gesagt äußerst zurückhaltend aus. Damit sowas nicht nochmal passiert, lautete das Credo für die Fortsetzung: Wir programmieren einmal das internationale Grundgerüst und stülpen dann nationale Eigenheiten drüber. Eine eigens gebildete Spezialeinheit der Aachener Electronic Arts-Filiale war daher massiv an der Entwicklung beteiligt und hat unter anderem darauf geachtet, daß die Schreibweisen von Klubs und Kickern in den Datenbanken auch wirklich stimmen. Denn als einzige Management-Simulation neben dem *Bundesliga Manager 98* verfügt *Bundesliga 99* über die wahrhaftigen Vereins- und Spielernamen der ranghöchsten deutschen Fußball-Ligen. Ein Alleinstellungsmerkmal mit Tücken: „Bayer Leverkusen" in den Tabellen auf „Leverkusen" zu degradieren – das bringen auch Spiele ohne DFB-Lizenz zustande. Die extrem sparsam eingesetzten Original-Wappen beschränken sich ohnehin nur auf die 18 Bundesliga-Vereine der laufenden Saison; schon ab der zweiten Spielzeit sind zwangsläufig drei Platzhalter mit von der Partie. Die Signets anderer europäischer Ligen sind nicht enthalten. „Gut, dann ändere ich Wappen und Namen halt fix mit dem Editor", mag sich mancher denken. Doch der Editor zählt zu jenen Features, die in diesem Programm schlichtweg fehlen, so daß Sie Änderungen (Transfers, Trainerwechsel etc.) nicht selbst korrigieren können. Wie schnell Originaldaten veralten, wird beim Blick in die Kader deutlich: So ist Pavel Kuka, Neuzugang des 1. FC Nürnberg, nach der Rechnung von *Bundesliga 99* noch in Kaiserslauterner Diensten; trainiert wird der „Club" von Felix Magath, der längst von Willi Reimann abgelöst wurde. Und wer weiß, ob Michael Skibbe noch im Amt ist, während Sie diese Zeilen lesen...

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Anstoß 2	88%
Bundesliga Manager 98	81%
Bundesliga 99	67%
DSF Fußballmanager	64%
FIFA Soccer Manager	55%

Anstoß 2 dominiert das Genre: Die Fülle an Möglichkeiten und die Langzeit-Motivation suchen ihresgleichen, wenngleich man zuvor schon andere Fußballmanager gespielt haben sollte. Wer's etwas weniger komplex mag, sollte sich den zur Spielbarkeit gereiften *Der Bundesliga Manager 98* von Software 2000 anschauen. *DSF Fußballmanager* (Sierra) und der *FIFA Soccer Manager* (EA Sports) werden zum Budgetpreis verkauft; der Käufer darf dafür allerdings auch nur Budget-Leistung erwarten. *Bundesliga 99* bietet einen befriedigenden Kompromiß, bleibt aber zu viele Features schuldig.

Position bezogen

Kritiker des humorigen *Anstoß 2*-Comic-Looks werden die sehr sachliche und edle *Bundesliga 99*-Aufmachung zu schätzen wissen, zu der auch ein ausgesprochen extravaganter Klassik-Soundtrack gehört. Zu sämtlichen Funktionen gelangt man über ein zweigeteiltes Menü auf der rechten Bildschirmseite; das Register „Training" umfaßt unter anderem Aufstellung, Training, Transfermarkt und Jugendarbeit, während „Geschäft" alle finanziellen Aspekte wie Verträge, Sponsoren, Merchandising, Darlehen, Konzessionen, Eintrittskarten sowie den Ausbau des Stadiongeländes regelt. Die jederzeit ein- und ausschaltbare Automatik nimmt Ihnen Pflichten ab und kümmert sich auf Wunsch auch um die Zuweisung von Sonderaufgaben (Elfmeterschützen, Kapitän, Ecken). Falls Sie unter den 20 vorgegebenen Formationen (4-4-2, 3-5-2, 2-5-3 usw.) keine passende finden, klicken Sie sich eine individuelle Aufstellung zusammen, indem Sie die Spieler aus einer Liste auf eine Spielfeldposition per Drag & Drop „ziehen". Aus dem Feld, in





Nicht zu früh jubeln, Herr Ziegler: Das Tor wurde eigentlich von einem unserer „Löwen" erzielt, die demzufolge mit 1:0 führen.

dem der Kicker landet, ergibt sich daraus automatisch seine Aufgabe – so machen Sie aus einem Vorstopper mit einem Mausklick einen defensiven Mittelfeldspieler oder einen Innenverteidiger.

Gelernt ist gelernt – oder doch nicht?

Ein Klick auf das Pfeil-Icon spult die Zeit bis kurz vor der nächsten Begegnung vor. Zu diesem Zeitpunkt ergibt sich die Gelegenheit, letzte Einstellungen an Aufstellung und Taktik vorzunehmen. Im Taktik-Teil stellen Sie eine eher defensive oder offensive Strategie ein und ordnen beispielsweise Pressing, Flügelspiel oder Abseitsfallen an. Der Jugend-Bereich beschränkt sich auf die ehrenvolle Aufgabe, das spätere Tätigkeitsfeld (Angriff, Mittelfeld, Verteidigung, Tor) zu definieren und ein paar Monate zu warten. Äußerst schlicht gehalten ist auch der Trainings-Bereich: Mit Schiebereglern stellen Sie den prozentualen Anteil von Erholung, Technik und Kondition ein. Differenziertere Möglichkeiten wie das Einüben von Standard-Situationen, Zweikämpfen, Schwalben und Kopfbällen stehen Ihnen leider nicht zur Verfügung. Leider wird der Coach im Unklaren darüber gelassen, ob und was die Leibesertüchtigungen überhaupt gebracht haben.

Faxen dicke

Anstelle der üblichen Zeitungen und Faxe informiert Sie ein hypermodernes, superschickes „EA-Mail"-System über verletzte Akteure, fertiggestellte Rasenheizungen und neue Sponsoren-Angebote. Wann immer das kleine rote Lämpchen im Menü aufleuchtet, warten EA-Mails im Postfach auf Ihren Doppelklick. Dadurch gerät beispielsweise die Aufnahme von Verhandlungen mit anderen Vereinen zu einem regelrechten Spießrutenlauf: Steht einer Ihrer Spieler erstmal auf der Transferliste, meldet sich bei Ihnen eine ganze Reihe von Vereinen, denen Sie EINZELN Ihre konkreten Vorstellungen mitteilen müssen. Bis dann ein Deal zustande kommt, werden Tonnen von EA-Mails zwischen den Parteien (Verein/Verein bzw. Verein/Spieler) hin- und hergeschickt. Vereinswechsel sind möglich, wenngleich Sie nicht auf Angebote warten sollten. In *Bundesliga 99* müssen

3D-SZENEN

Mittlere Detailstufe

Niedrige Detailstufe

Gar nicht mal schlecht: Bereits ein 200 MHz-Pentium kompensiert die fehlende 3Dfx-Karte.

Identifikation der Spieler nur anhand der Namen des Ballführenden möglich

Füllgrad des Stadions entspricht des Besucherzahlen

Der Look des Stadions verändert sich nach dem Bau einer neuen Tribüne

Motion Capturing-Spieler unterscheiden sich nur in Haut- und Haarfarbe

Keine Vermarktung von Bandenwerbung möglich (nur ein Hauptsponsor)

In Echtzeit berechnete, 3D-Karten-beschleunigte Spielszenen aus vier Kamera-Perspektiven

Sie selbst als Meistermacher ganz artig bei der Konkurrenz anfragen, ob Sie dort nicht ein bißchen trainieren und managen dürfen.

Vor dem Spiel ist nach dem Spiel

Mutet Ihnen Reinhold Beckmann 90 Minuten Hin- und Hergeschusser zwischen Wolfsburg und Frankfurt zu? Nein. Stattdessen zeigt er nur die wirklich entscheidenden Momente. In *Bundesliga 99* müssen Sie sich – sofern Sie „richtigen" Fußball sehen wollen – das komplette Spiel in komprimierter Form anschauen. Anders als bei den vorgefertigten Einblendungen von *Anstoß 2* ist es nicht möglich, die in Echtzeit berechneten 2D- bzw. 3D-Spielszenen auf besonders interessante Aktionen (Tore, Chancen, Standard-Situationen etc.) zu reduzieren. Während die 2D-Fassung aus herumwuselnden Punkten auf einem Spielfeld besteht, sucht die Qualität der 3D-Grafikkarten-beschleunigten Spielszenen zumindest im Genre ihresgleichen. Verantwortlich für diesen Modus ist eine abgespeckte *FIFA 98*-Engine, die das Spiel aus vier Kamera-Perspektiven zeigt. Abgespeckt unter anderem deshalb, weil Statur und Gesicht der Spieler völlig identisch sind und lediglich Haut- und Haarfarbe variieren. Da sich keine Namen oder zumindest Rückennummern einblenden lassen, ist's mit dem Informationsgehalt nicht allzu weit her. Rückschlüsse auf die Leistungsfähigkeit Ihrer Truppe sollten Sie aufgrund der 3D-Szenen ohnehin nicht ziehen: Da selbst kurze Pässe in den seltensten Fällen ankommen, bringen Ihre Jungs auch kaum Spielzüge zustande. Kommentiert werden die gut 10-minütigen Vorstellungen von ZDF-Sports-freund Wolf-Dieter Poschmann, dessen rhetorische Bandbreite sich auf immer wieder gern genommene Klassiker wie „Schönes Tor", „Schöner Paß", „Schön gespielt", „Schönes Tackling" und „Schön herausgespielt" reduziert.



Erst die Kombination mehrerer Kriterien macht die Statistiken aussagekräftig.



Durch den Aufbau der Tribünen stocken Sie die Zahl der Sitz- und Stehplätze auf.



Treffsichere Elfmeterschützen? Nichts leichter als das: Einfach die Tabellen nach Schußkraft, Ballkontrolle und Selbstvertrauen sortieren lassen.

TESTCENTER — Bundesliga 99

PRO & CONTRA



Original-Bundesliga-Vereine und -Spieler dank DFB-Lizenz



3D-Grafikkarten-beschleunigte Spielszenen auf Basis der FIFA-Engine



Aufgeräumte, äußerst komfortable Benutzeroberfläche

Unzuverlässige Anhaltspunkte für Spielstärke von Team und Spielern



Etliche Statistiken ohne praktischen Nutzen für Aufstellung und Taktik

Schwierigkeitsgrad nur durch Wahl des Vereins beeinflußbar

2D-/3D-Spielszenen müssen in voller Länge erduldet werden

Halbherzige Nutzung der DFB-Lizenz (Logos werden förmlich „versteckt")

Verzicht auf Mehrspieler-Modi jeglicher Art (Single-PC, Modem, LAN)

IM VERGLEICH

KRITERIEN	Bundesliga 99	Anstoß 2 Gold	Bundesliga-Manager 98
Betriebssystem	Windows 95/98	Windows 95/98	Windows 95
Grafik	800x600, 65.000 Farben	640x480, 256 Farben	640x480, 65.000 Farben
Internationale Ligen	England, Spanien, Italien, Schottland	England, Frankreich, Spanien, Italien	England, Frankreich, Spanien, Itdien
Nationale Ligen	1./2. Bundesliga, Regionalligen	1./2. Bundesliga, Regional-Ligen	1./2. Bundesliga, Regional-/Ober-Ligen
Startliga frei wählbar	Nein	Ja	Ja
UEFA-Cup	Ja	Ja	Ja
DFB-Pokal	Ja	Ja	Ja
Champion's League	Ja	Ja	Ja
Pokal der Pokalsieger	Ja	Ja	Ja
DFB-Ligapokal	Ja	Ja	Ja
EM-/WM-Modus	Nein	Ja	Ja
DFB-Lizenz	Ja	Nein	Ja
Saisondaten	1998/99	1998/99	1998/99
Anzahl der Spieler	1	1-4	1-4
Spielbare Saisons	1 bis unendlich	1 bis 100	1 bis unendlich
Schwierigkeitsstufen	1	5	10
Komplexitätsstufen	-	-	3
Startliga frei wählbar?	Nein	Nein	Ja
Hilfe-Funktion	Nein	Ja	Nein
Editor	Nein	Ja	Ja
3D-Spielszenen	Ja	Ja	Ja
3D-Grafikkarten-Support	Ja	Nein	Nein
Kommentar	Wolf-Dieter Poschmann	Günter-Peter Ploog	-
Aufstellungs-Automatik	Ja	Ja (nur mit Co-Trainer)	Ja
Berücksichtigung von Derbys	Nein	Ja	Ja
Co-Trainer	Nein	Ja	Ja
Derbys	Nein	Ja	Ja (optional)
Einbürgerung von Spielern	Nein	Ja	Nein
Fanartikel-Verkauf	Ja	Ja	Ja
Freie Positionierung der Spieler	Ja (nur Sektoren)	Ja	Ja
Hallenturniere	Nein	Ja	Ja
Illegale Aktionen	Nein	Ja	Nein
Presse-Interviews	Nein	Ja	Ja
Spiele verlegen	Nein (erfolgt im Fall des Falles automatisch)	Nein	Ja
Spieler verleihen	Ja	Ja	Ja
Spieler-Beobachtungen	Ja	Ja	Ja
Spieler-Versicherungen	Nein	Ja	Ja
Taktik-Automatik	Ja	Nein	Ja
Trainings-Automatik	Ja	Ja	Ja
Trainingslager	Nein	Ja	Ja
Vereinswechsel	Ja	Ja	Ja
Zufalls-Ereignisse	Ja	Ja	Ja

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 200			Pentium II-300		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Direct3D	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

INSTALLATION

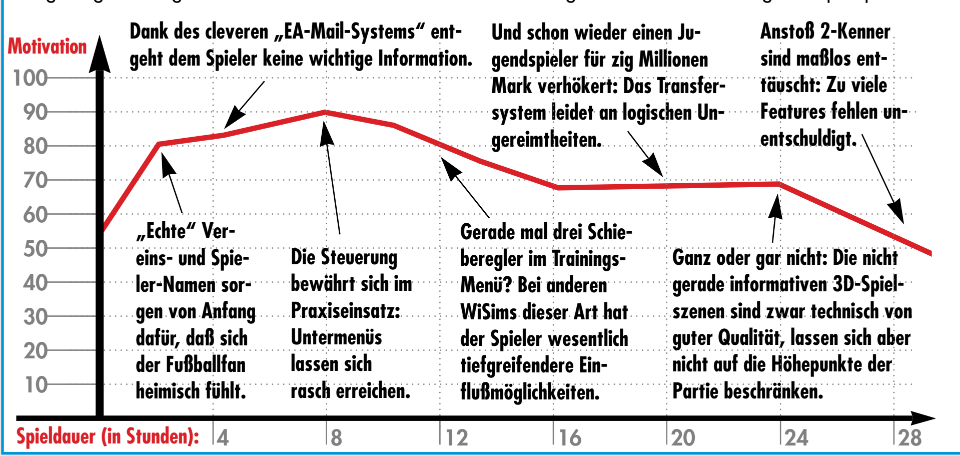
Verschiedene Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

Ladezeiten mit 110 MB: Befriedigend

Ladezeiten mit 520 MB: Sehr gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

In Bundesliga 99 finden sich auch weniger geübte Spieler wegen der durchdachten Oberfläche sofort zurecht. Einige unglücklich gelöste Details vermiesen aber vor allem Managern mit mehr Erfahrung den Spielspaß.



Glaub' keiner Statistik

Wer sich die Spiele nicht anschaut, bekommt – abgesehen vom Ergebnis – kein Feedback, wie sich die Mannschaft letztlich geschlagen hat. Wann Karten gezückt wurden. Wie lange die Kondition gereicht hat. Ob die Abseitsfalle reibungslos klappt. Auch der Blick in die Statistiken läßt derartige Fragen offen – nicht zuletzt deshalb, weil sämtliche Werte nach jeder Saison auf Null zurückgesetzt werden. Langfristige Statistiken über mehrere Jahre (Rekorde, Serien, höchste Heim-/Auswärts-Siege etc.) fehlen deshalb samt und sonders. Die Daten in den Tabellen darf man natürlich nach allen Regeln der Kunst durchsortieren, so daß beispielsweise die Kicker mit dem meisten Selbstvertrauen und den besten Führungsqualitäten herausgefiltert werden – schon haben Sie den passenden Kandidaten für die Kapitänsbinde. Bei anderen Statistiken muß man die Frage nach dem Sinn stellen: Welche Erkenntnisse sollte man beispielsweise aus einer Liste gewinnen, in der die bisherige Gesamtzahl der Pässe eines Spielers angezeigt werden? Als wesentlich dramatischer entpuppt sich die paradoxe Berechnung der Spielstärke eines Kickers, denn dessen Formwert hat zu Beginn Ihrer Karriere den Wert Null; erst durch Spielpraxis kristallisiert sich das Potential der Spieler heraus. Allerdings sinkt die Form rasch gegen Null, wenn der Knabe auf der Bank vor sich hinvegetiert. Dadurch fehlt Ihnen jeglicher Anhaltspunkt über die tatsächliche Qualität des Kaders – nicht zuletzt deshalb, weil die Gesamtstärke des Teams nirgends angezeigt wird.

STATEMENT

Fünf Jahre seines Lebens verbringt ein Mensch allein mit Warten. Das gilt allerdings nicht für *Bundesliga 99*-Spieler – die warten noch länger, weil sie mit anschauen müssen, wie endlose Ergebnis-Kolonnen nebensächlicher Partien schottischer Hochland-Klubs im Schnelldurchlauf über den Bildschirm scrollen. Irrsinnig spannend. Ehrlich. Wenn man bloß was erkennen würde. Nur eine von vielen Funktionen, die nicht durchdacht und/oder inkonsequent umgesetzt wurden: Unsere „EA-Mail" mit Verbesserungs-Vorschlägen an das Entwicklerteam ist länger als der Weihnachts-Wunschzettel eines Kindergartens. Mein Hauptkritikpunkt: Wie kann man eine derart teure, begehrte, ergiebige Lizenz nur so verstecken? Bundesliga-Flair ist faktisch nicht existent. Angesichts dessen muß sich selbst die Zielgruppe (Fußballfans, denen ein *Anstoß 2* zu kompliziert ist) fragen, ob sie beim guten alten *Bundesliga Manager 98* nicht doch besser aufgehoben ist. Im Vergleich zum *FIFA Soccer Manager* muß man zugestehen, daß sich EA Sports mittlerweile warmgelaufen hat – neben der noblen Präsentation und der überzeugenden Steuerung ist zumindest die Fußballmanager-Grundversorgung gewährleistet.

Vermißt wird...

Die ersten Stunden mit *Bundesliga 99* sind voller „Was, DAS ist auch nicht drin?"-Momente. Damit Sie als Kenner von Schwergewichten wie *Anstoß 2* und *Bundesliga Manager 98* wissen, was auf Sie zukommt (bzw. nicht zukommt), zählen wir mal eben einige gängige Features auf, die Ihnen *Bundesliga 99* schuldig bleibt: Hallenturniere, Spieler-Versicherungen, Mannschafts-/Spieler-Prämien, Nationalmannschafts-Modus, justierbare Raum- und Manndeckung, Trainingslager, Interviews, Halbzeit-Besprechungen, Fan- und Öffentlichkeitsarbeit, Co-Trainer, Torwart-Trainer, Medizin-Abteilung, Geldanlagen, Bandenwerbung (es gibt lediglich einen Hauptsponsor), Sondertraining für einzelne Spieler und nicht zuletzt ein Mehrspieler-Modus. Ähnlich ausufernd wie beim Vorgänger sind die Möglichkeiten im Bereich Stadionausbau, wo Sie zwischen Dutzenden verschiedener Tribünen- und Dach-Konstruktionen wählen können. Im Inneren des Stadions werden Rasenabdeckungen, -heizungen und -sprenger sowie Drainagen installiert; Imbißbuden und Restaurants holen Sie sich durch die Vergabe sogenannter Konzessionen ins Stadion, während Hotels, Fanshops und Geschäfte *SimCity*-like auf dem Vereinsgelände gebaut werden.

Jugendsünden

Wetten, daß Sie schon bald die ersten größeren *Bundesliga 99*-Patches und -Bugfixes auf der *PC Games*-Cover-CD-ROM finden? Was König Otto kann, können Sie schon lange – nämlich mehr als drei Nicht-EU-Ausländer auf den Platz schicken. In Testspielen stürmten ungeahndet drei Brasilianer, ein Argentinier und ein Uruguayaner für unseren 1. FC Kaiserslautern. Als Hort der Absurditäten entpuppt sich vor allem das Transfersystem – durch Eingeben völlig übertriebener, unrealistischer Summen steigern Sie den „Wert" Ihrer Schützlinge immer weiter. Sobald erst mal zehn Millionen für einen halbwegs talentierten, aber unerfahrenen 18jährigen geboten wurden, ist der ursprünglich für 70.000 Mark in den Büchern verzeichnete Jungstar auch zehn Millionen Mark wert. Alle nachfolgenden Offerten von anderen Vereinen basieren dann auf diesem Marktwert und lassen damit sowohl das Können als auch die Erfahrung außer Acht. Kompromisse sind dabei nicht gefragt – auch wenn Sie auf Ihrer Forderung beharren, steigern die Interessenten ihr Angebot zur Not ein Dutzend mal.

Petra Maueröder ■



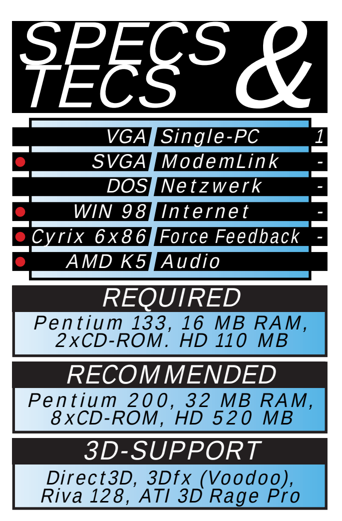
Im Gegensatz zum Bundesliga Manager 98 stimmen hier die Spielerdaten: Bei Lothar Matthäus entsprechen selbst Größe, Gewicht, Position und Alter der Realität.



„Herzlichen Glückwunsch zum Erreichen von Deutscher Pokal": Im besten Verona-Deutsch werden Sie per „EA-Mail" auf Angebote, Transfers etc. hingewiesen.



Wenn Barnsley gegen Ipswich kickt, wär' mancher schon fast eingenickt: Solche Auflistungen müssen Sie nach jedem Spieltag über sich ergehen lassen.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 98	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM. HD 110 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 520 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo), Riva 128, ATI 3D Rage Pro

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	85%
Sound	70%
Handling	85%
Multiplayer	- %
Spielspaß	67%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 80,-

Caesar 3

Triumphzug

Marmor, Stein und Eisen bricht, aber der Nachschub an Aufbau-Strategie-Spielen nicht: In Caesar 3 von Impressions (Lords of the Realms 2, Lords of Magic) legen Sie den Grundstein für Ihre ganz persönliche römische Metropole, schlagen sich mit launischen Göttern herum, veranstalten Gladiatorenkämpfe im Kolosseum und sind dank Ihrer Legionäre bestens darauf vorbereitet, wenn Hannibal samt seinen Kampfelefanten ante portas steht.

Nur auf fruchtbarem Boden lassen sich Farmen errichten.

Im Kornspeicher eingelagerte Nahrungsmittel werden von Marktfrauen und Boten abgeholt.

Lagerhäuser offenbaren die Vorräte auf den ersten Blick.

Der Senat gilt als Zentrum Ihrer Stadt: Von hier aus ziehen Ihre Finanzbeamten los und treiben die Steuern ein.

Slums sind gleichbedeutend mit geringen Steuereinnahmen und hoher Kriminalität.

Eisenbergwerke sind auf felsiges Gelände beschränkt.

Die Aquädukt-Leitungen transportieren Trinkwasser von einem Reservoir zum anderen.

Die Heiligtümer huldigen jeweils einem der fünf Götter.

Europa zur Zeit der Judäischen Volksfront (nicht zu verwechseln mit der Volksfront von Judäa): Als römischer Gouverneur gründen und verwalten Sie Siedlungen im Auftrag des Kaisers. Doch vom Provinznest zu einer Hauptstadt mit mehreren tausend Einwohnern ist es ein langer, steiniger Weg. Selbiger schlängelt sich auch zu Beginn eines Szenarios durch die Wildnis. Schon wenige Mausklicks später campieren dort die ersten Einwanderer auf den ausgewiesenen Wohnzonen. Auf fruchtbaren Ackerböden entstehen Farmen, auf denen Getreide, Obst und Gemüse heranreifen. Brunnen versorgen die Siedler mit frischem Wasser, und Präfekte kümmern sich darum, daß Häuserbrände nicht auf umliegende Gebäude übergreifen. Ein gutes Jahrhundert später findet im Amphitheater gerade eine Plato-Lesung statt, auf den Märkten wird handgetöpfertes Geschirr angeboten, im Kolosseum locken Gladiatoren und Löwen Zuschauer aller Einkommens- und Altersklassen an, und in den Badehäusern lassen es sich wohlhabende Römer bei einem Schoppen Wein gutgehen. Die Kehrseite der Medaille: Arbeitslosigkeit, erdrückende Steuerlast, zu große Schulklassen, hohe Kriminalität, Lärm, immense Schulden. Schaffen Sie es, unterschiedlichste Interessen unter einen Hut zu bekommen und gleichzeitig nicht allzu tief in die roten Zahlen zu rutschen? Genau das ist Ihre Aufgabe in *Caesar 3*, der jüngsten Folge einer der meistunterschätzten und beliebtesten Serien im Aufbau-Strategie-Gewerbe. Herstellerangaben zufolge gingen allein in Deutschland mehr als 150.000 Stück der ersten beiden Folgen über den Ladentisch, weltweit sollen es deutlich über eine halbe Million gewesen sein.

Die Pracht eines Gebäudes läßt Rückschlüsse auf die Wohnqualität zu: Zelte, Hütten, Häuser und Villen gibt es in 20 Ausbaustufen.

Handelsschiffe legen am Dock an, laden die Fracht aus oder nehmen Ihre Güter an Bord.

Gärten, Plätze und Standbilder berühmter Persönlichkeiten steigern das Prestige eines Viertels.

Der Markt fungiert als Verteilerstation für Lebensmittel, Möbel, Wein und Töpferwaren.

Kaum sind die Straßen rund um die Häuserblocks mit aufwendigen Mosaiken asphaltiert, steigt augenblicklich der Wohnwert der Gebäude.

LEGENDE

Gesundheit/Körperpflege
1. Krankenhaus
2. Badehaus

Bildung
3. Schule
4. Akademie
5. Bibliothek

Unterhaltung
6. Amphitheater
7. Kolosseum
8. Gladiatorenschule
9. Theater
10. Schauspielakademie

Werkstätten
11. Töpferei (Tongeschirr)
12. Ölpresse (Olivenöl)
13. Waffenschmiede (Waffen)
14. Schreinerei (Möbel)

Nahrung
15. Fischerhafen
16. Obstplantage
17. Olivenhain

Verwaltung
18. Forum

Militär
19. Forts
20. Kaserne
21. Militärakademie

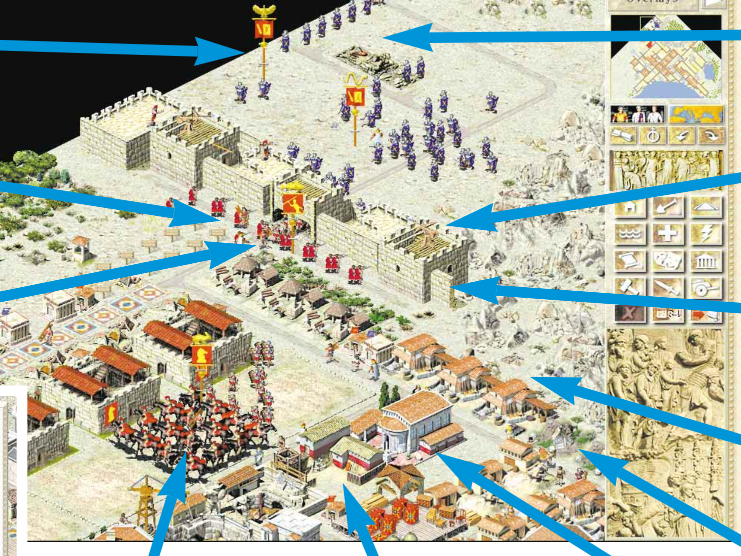
Seefahrt
22. Schiffswerft

Götter
23. Kleiner Tempel
24. Großer Tempel
25. Orakel

Fünf Minuten im Leben eines Caesar 3-Spielers: Mit wenigen Mausklicks entsteht bereits eine rudimentäre Siedlung, die Zuwanderer aus nah und fern anzieht.

Da Weizen und Früchte nur auf der Halbinsel gedeihen, müssen Sie eine Brücke über den Fluß bauen. Auf den ersten Blick erkennen Sie den Füllgrad des Kornspeichers.





Durch das Verlegen der Standarten schicken Sie ganze Truppen zu einem neuen Standort.

Speerwerfer haben gegenüber Fußtruppen den Vorteil einer höheren Reichweite.

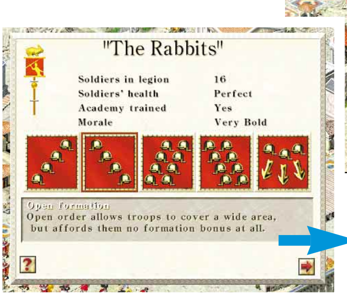
Torhäuser erlauben Einwanderern und Karawanen den Zugang zu Ihrer Stadt.

Feinde tauchen am Kartenrand auf und sammeln sich dort vor dem Angriff auf die Stadt.

Die Ballistas auf den Türmen dezimieren Angreifer bereits im Vorfeld.

Je dicker die Mauern, desto länger halten die Wände den Attacken stand.

Die Waffen zur Ausstattung der Soldaten werden in diesen Werkstätten hergestellt.



Formationen beeinflussen den Ausgang eines Kampfes.

Kasernen sind die Voraussetzung für die Ausbildung von Soldaten.

In den Militär-Akademien erhalten Ihre Mitstreiter den letzten Schliff.

Das Ausgangsmaterial für Waffen ist das Erz aus den Bergwerken.

Mit Schirmherr, Charme und Sandale

Auf die Wohnqualität eines Viertels haben Sie – ähnlich wie in *SimCity 2000* oder *Anno 1602* – nur indirekten Einfluß. Ob und wie schnell aus den Zelten stabile Hütten, Häuser oder sogar Villen werden, hängt hauptsächlich von der umliegenden Infrastruktur ab. Und dazu gehört zunächst mal ein Wasseranschluß in Form eines Brunnens, der wiederum von Reservoirs und Äquadukten gespeist wird. Die Nähe zu bestimmten Gebäuden wirkt sich massiv aufs Gemüt der Nachbarn aus; prestigeträchtige Gärten, mosaikartig angelegte Plätze, Statuen, Bibliotheken und Akademien steigern den Wohnwert, laute Schulen, Fischerhäfen, Schweinefarmen, Werkstätten und vor allem militärische Anlagen senken ihn. Die Zwickmühle für den Städteplaner besteht beispielsweise darin, daß die Bewohner einen Marktplatz in direkter Nachbarschaft wünschen, andererseits aber auch den dadurch entstehenden Lärmpegel beklagen. Daß die Gebäude mit der Zeit automatisch upgegradet werden, liegt in Ihrem ureigensten Interesse: Je vornehmer das Wohnhaus, desto mehr Personen passen hinein und desto höher ist vor allem der Spitzensteuersatz, der von Ihren Finanzbeamten eingetrieben wird. Damit Ihre Bürger nicht verdursten, ausgeraubt werden, vor Langeweile eingehen oder einer Epidemie erliegen, bedarf es einer ganzen Reihe öffentlicher Einrichtungen. Beispiel Bildung: Erst durch entsprechenden Unterricht in Schulen und Akademien wird aus einem unzivilisierten Hinterwäldler ein zünftiger Römer, der auch für anspruchsvollere Tätigkeiten in Frage kommt. Für die Sicherheit in den Städten sind Präfekten zuständig, von denen man gar nicht genug haben kann, will man Brände und Randalen rasch unter Kontrolle gebracht haben. „Hausmeister" in Form von Ingenieuren sanieren baufällige Anlagen und sorgen dafür, daß die Bauwerke nicht wegen Alterserscheinungen plötzlich zusammenbrechen. Für ein gepflegtes Äußeres und ein gesundes Inneres sind Friseure, Badehäuser, Ärzte und Krankenhäuser zuständig. Wird ein Patient nicht rechtzeitig behandelt, stirbt er oder steckt andere Personen an – und schon grassiert eine mittelschwere Seuche. Und was macht der Römer in seiner Freizeit? Die Multiplex-Kinos dieser Epoche nennen sich Amphitheater und Kolosseum: Gladiatoren kämpfen gegeneinander und balgen sich mit Löwen. Wer es sich leisten kann, baut eines der gigantischen Hippodrome, in denen Streitwagen-Wettrennen im Ben Hur-Format stattfinden. Die Zutaten für diese Veranstaltungen liefert Ihnen eine regelrechte Vergnügungs-Industrie mit Löwenhäusern, Gladiatorenschulen (ersetzen die Verlierer der blutigen Aufführungen), Schauspieler-Akademien und Streitwagenbauern.

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen

Der Ausbau zu Häusern höherer Kategorien erfolgt nur dann, wenn die Bürger dauerhaft mit Luxusgütern wie Tongeschirr, Möbeln und Wein versorgt werden und zudem die Auswahl aus mehreren Nahrungsmitteln haben. All das wird entweder kostspielig importiert oder – noch besser – selbst hergestellt, was gleichzeitig Arbeitsplätze schafft. Während Weizen, Fische, Schweinefleisch, Gemüse und Früchte in einem der Kornspeicher landen, müssen andere Waren in Werkstätten weiterverarbeitet werden; dazu gehören Holz (Möbel), Oliven (Speiseöl), Weintrauben (Wein), Eisen (Waffen) und Ton (Töpferwaren). Was nicht sofort genutzt werden kann, bringen Sie in Lagerhäusern unter. Per Menü legen

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Age of Empires	94%
Anno 1602	91%
Caesar 3	83%
SimCity 2000 *1	75%
Caesar 2 *2	60%

Der Klassenprimus heißt immer noch *Anno 1602*: Die Kombination aus komplexer Handels-Simulation plus hoher Aufbau-Anteil plus schicker Grafik hat neue Maßstäbe gesetzt. Ähnliche Tugenden verhelfen *Caesar 3* zum Sprung über den Spielspaß-„Numerus Clausus" von 80%. Die Städtebau-Simulation *SimCity 2000*, DER Aufbau-Strategie-Klassiker schlechthin, wird noch in diesem Jahr von seinem Nachfolger in den verdienten Ruhestand geschickt. Antike Schlachten verknüpft das überragende *Age of Empires* von Microsoft mit Grafik der Neuzeit – unumstrittene Referenz im Echtzeit-Strategie-Bereich.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 3/94
*2 Abgewertet, Test in Ausgabe 12/95

640x480





Per Tastendruck schalten Sie zwischen den drei Auflösungen um. Der 1.024x768-Modus bietet natürlich die beste Übersicht.





Angesichts der exquisiten Qualität der Zwischensequenzen werden Ereignisse wie das Erreichen bestimmter Bevölkerungszahlen zu kleinen Festen.

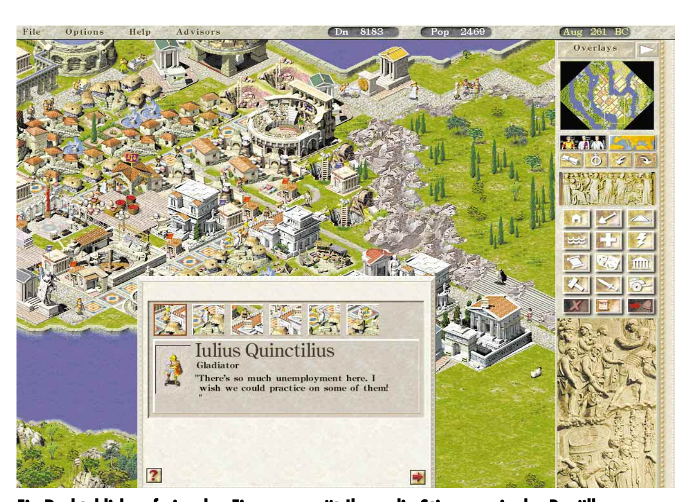
Sie für jedes einzelne Depot fest, was ein- und was ausgelagert wird und ob bestimmte Waren überhaupt akzeptiert werden. Dadurch haben Sie eine sehr weitreichende Kontrolle darüber, wo die Güter letztendlich von den Marktkarren hintransportiert werden, die permanent zwischen Farm bzw. Handwerksbetrieb und Lagerhaus hin- und herpendeln. Marktfrauen holen die Produkte in den Lagern und Kornspeichern ab und bringen sie zu den Märkten in den Bezirken.

How much is the fish?

Nachdem nicht in jeder Region alles an- und abgebaut werden kann und die Ackerflächen zum Teil arg begrenzt sind, kommen Sie um das Importieren von Waren kaum herum. Umgekehrt machen Exporte den Löwenanteil Ihrer Einnahmen aus – allein mit Steuern lassen sich all die Löhne und Gebäude nämlich nicht finanzieren. Wer seine Überschüsse nicht feilbietet, hat also schon verloren, bevor er überhaupt angefangen hat. Der Handel ist allerdings weit weniger komplex als in *Anno 1602*: Gehandelt wird sowohl mit Nahrungsmitteln bzw. Rohstoffen (Gemüse, Weintrauben, Ton, Holz) als auch mit fertigen Waren wie Waffen, Tongeschirr und Möbeln. Zunächst suchen Sie sich auf der Übersichtskarte eine Stadt, die die gewünschten Güter anbietet oder bei Ihnen einkaufen möchte. Gegen Entrichtung einer Gebühr kommt die Handelsroute zustande. Für den Warenaustausch können Sie sowohl den Land- als auch den Seeweg nutzen; entweder werden die Waren mit Schiffen zum Dock geliefert oder Karawanen ziehen an Ihren Lagerhäusern vorbei. Anders als im Aufbau-Strategie-Spiel von Sunflowers dürfen Sie die Preise nicht selbst definieren – die Zentrale in Rom paßt die Konditionen für eine Fuhre Weintrauben ohne Vorwarnung nach oben oder unten an. Der Haken: Jeder Handelspartner nimmt pro Jahr nur eine bestimmte Menge ab; wenn Ihre Partner zufrieden sind, wird das Kontingent eventuell nach oben korrigiert.

Des Kaisers neue Forderungen

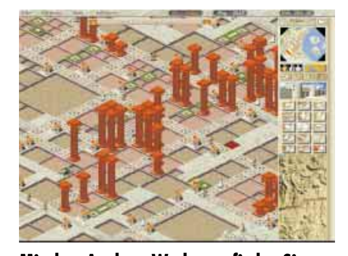
Zum einen haben Sie die Auswahl aus zwölf Einzelszenarien unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades. Hier darf man ohne konkretes Ziel bauen, bauen, bauen, was letztlich dem Endlos-Spiel eines *Anno 1602* entspricht. Alternative: Die Kampagne, die zunächst mehr einem Tutorial ähnelt, weil Features und Gebäude nacheinander vorgestellt werden. So harmlos die ersten Aufgaben auch erscheinen mögen – spätestens ab der vierten oder fünften Mission sind etliche Neustarts unvermeidbar, um die Besonderheiten der Karte auszuloten: Wo greift der Gegner an? Wann greift er an? Wie halte ich den Kaiser bei Laune? Welche Waren können exportiert werden? Wie ernähre ich 5.000 Personen mit einem Mini-Anbaugebiet? Als langfristiges Ziel haben Sie sich vorgenommen, zum römischen Kaiser aufzusteigen. Nach jeder Mission werden Sie befördert und mit einer neuen Herausforderung konfrontiert, wobei Sie jeweils die Wahl zwischen einer kampfbetonten und einer eher friedlichen Variante haben; damit wollen die Entwickler sowohl den reinen *Sim-City*-Architekten als auch den Quereinsteiger aus dem Echtzeit-Strategie-Lager glücklich machen. Ihre Leistungen als Gouverneur werden wie schon in *Caesar 2* in vier Kategorien bewertet – Kultur, Frieden, Wohlstand und Imperium (= Ansehen beim Kaiser). Wenn Sie befördert werden wollen, müssen Sie bestimmte Mindestwerte in allen vier Disziplinen vorweisen und obendrein eine genau festgelegte Bevölkerungszahl erreichen. Den Kultur-Wert steigern Sie durch ein großzügiges Angebot an Schulen, Theatern und Tempel – nichts leichter als das. Ungleich schwieriger ist es, dem Kaiser alles recht zu machen. So ein römischer Imperator ist nämlich ein ziemlich launischer Zeitgenosse: Regelmäßig meldet er sich und verlangt, daß Sie ihm seine Wünsche erfüllen. 15 Einheiten Waffen innerhalb von zwei Jahren, 20 Möbelstücke in den nächsten 15 Monaten – wer die Waren nicht rechtzeitig abliefert, zieht des Kaisers Groll auf sich. Und riskiert eventuell, daß dessen Truppen bei ihm einmarschieren. Das passiert übrigens auch, wenn Sie Ihren Dispokredit mehrmals überziehen. Durch sporadische Präsente an das Oberhaupt können Sie kleinere Sünden wieder ausbügeln.



Ein Rechtsklick auf einzelne Figuren verrät Ihnen die Stimmung in der Bevölkerung.

Abgekämpft

Sie kennen *Caesar 2*? Dann wird es Sie interessieren, daß die bisherige Unterteilung in Stadt-, Provinz- und Kampf-Bildschirm aufgehoben wurde. Gebaut und gekämpft wird jetzt auf ein- und derselben Karte. Das bedeutet gleichzeitig, daß Sie Ihre Stadt nach allen Seiten hin vor Angriffen schützen müssen. Andernfalls fallen Barbaren, feindliche Truppen oder gar die Garde des erzürnten Caesars ungehindert in Ihre Stadt ein und zerstören im schlimmsten Fall all das, was Sie zuvor in stundenlanger, mühseliger Arbeit aufgebaut haben. Einen ordentlichen Schutz geben bereits einfache Stadtmauern ab – je dicker die Wand, desto länger hält sie den Angreifern stand. Türme bieten den Vorteil, daß auf ihnen automatisch Ballistas installiert werden, die anstürmende Gegner zuverlässig eliminieren. Daneben übernehmen drei Truppentypen die Verteidigung Ihrer Stadt: Kavallerie (schnell), Legionäre (widerstandsfähig) und Speerwerfer (reichweitenstark). Jedes Regiment wird in einem eige-



Mit dem Analyse-Werkzeug finden Sie beispielsweise heraus, in welchen Gegenden die Kriminalität besonders hoch ist.



Vier Faktoren entscheiden neben der Anzahl der Einwohner über Sieg und Niederlage und Ihre Zukunft als Statthalter.



IM VERGLEICH MIT CAESAR 2



Die wichtigsten Neuerungen in Caesar 3:

- Zusammenlegung von Kampf-, Provinz- und Stadtbildschirm (kein Verlassen der Stadtansicht notwendig, um Bergwerke, Farmen und Märkte zu kontrollieren)
- Kämpfe finden direkt in/neben den Städten statt
- Fünf Götter werden durch Tempel verehrt
- Gestrafftes Wirtschaftssystem (Beispiel: keine Seiden-, Gewürz- und Elfenbeinhändler mehr)
- Zusätzliche Gebäude (Militärakademie, Doktor, Friseur, Schauspielschule etc.)



Und was haben Sie so auf Lager? Per rechtem Mausklick auf eines der Depots bekommen Sie eine Auflistung der Vorräte. Mit dem Button „Special Orders" lehnen Sie bestimmte Waren ab oder lassen diese auslagern.

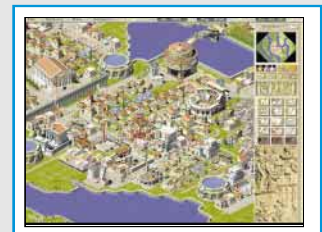
nen Fort stationiert und setzt neben eingelagerten Waffen eine Kaserne voraus. Den militärischen Feinschliff erhalten die Krieger in einer Militärakademie. Gesteuert werden die Truppen wie in einem herkömmlichen Echtzeit-Strategie-Spiel, mit dem Unterschied, daß Sie stets ganze Legionen auf einmal befehligen. Anstatt einen Angriffsbefehl zu erteilen, verlegen Sie lediglich den Standort der Truppe. Neben der Moral (steigt durch den Aufenthalt im Fort) spielt die Wahl der richtigen Formation eine Rolle für den Ausgang eines Kampfes, wenngleich in der Praxis meist die zahlenmäßig überlegene Streitmacht gewinnt. Entscheidend ist allenfalls, daß Sie die Speerwerfer in sicherer Entfernung postieren, während die Fußtruppen an vorderster Front das Schwert schwingen. Wie das bei Aufbau-Strategie-Spielen nun mal so ist: Eine Offenbarung sind die Gefechte nicht gerade. Wenn Sie ein „römisches *WarCraft*" erwarten oder auf monumentale Schlachten stehen, sollten Sie sich lieber an *Age of Empires* halten. Der Schwerpunkt von *Caesar 3 liegt* nach wie vor auf dem Städtebau; der Echtzeitkampf ist lediglich als Beigabe anzusehen, weil er sich thematisch anbietet. Konsequenterweise wird Ihnen weder die Eroberung einer Stadt noch das Attackieren einer angrenzenden Provinz abverlangt.

Mars macht mobil

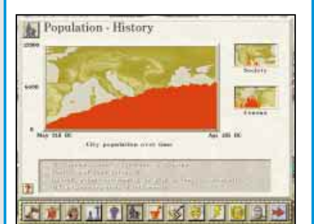
Fünf römische Götter wachen über Ihre Stadt und haben erstmals innerhalb der *Caesar*-Serie erheblichen Einfluß auf das Spiel. Ceres (Ackerbau), Neptun (Seefahrt), Merkur (Handel), Mars (Krieg) und die Liebesgöttin Venus wollen mit prunkvollen Tempeln gehuldigt werden. Jeder Gott fordert eigens für ihn errichtete Heiligtümer, die es in einer kleinen und in einer großen Variante gibt. Zwischendurch schmeißen Sie Festivals, was einerseits beim Volk für gute Stimmung sorgt, andererseits auch das Wohlwollen des geehrten Pantheon-Bewohners zur Folge hat. Vernachlässigte Götter reagieren höchst empfindlich, und auch an Eifersüchteleien sollten Sie sich gewöhnen. Wer es sich mit den Göttern verscherzt, muß mit erheblichen Strafen rechnen. Ein angesäuerter Neptun veranstaltet schon mal ein deftiges Unwetter, das Handels- und Fischerboote versenkt. Eine launige Ceres zerstört Ihre Ernte per Heuschreckenschwarm, kann aber umgekehrt auch Ihre Kornspeicher zum Überquellen bringen. Wird ein Gott besonders bevorzugt, belohnt er Sie vielleicht sogar mit einem Segen; beispielsweise schützt ein gebauchpinselter Mars Ihre Stadt eine Zeitlang vor Attacken jedweder Art und vernichtet einfallende Barbarenstämme. Orakel huldigen allen Göttern in gleichem Maße, erfordern aber genauso wie große Tempel einige Fuhren des teuren Marmors. Wer *SimCity 2000*, *Anno 1602* oder *Caesar 2* bedienen kann, kommt auch mit *Caesar 3* problemlos zurecht. Nachdem Sie das Gebäude ausgewählt und ein passendes Grundstück gefunden haben, genügt ein Mausklick und schon haben Sie ein Bauwerk mehr und ein paar Denarii weniger. Während die Unterkünfte für Bartstutzer oder Präfekten bereits auf einer „Kachel" Platz finden, brauchen Sie für ein Kolosseum bereits eine Fläche von sechs mal sechs Feldern. Pflicht für die meisten Anlagen: die Anbindung ans Wegesystem, das auf bewährte Weise entsteht (Maustaste festhalten und gewünschten Abschnitt aufziehen). Bäume und Geröll müssen Sie zunächst umständlich per Planier-Werkzeug aus dem Weg räumen; vergleichbare Programme erledigen sowas automatisch. Umgekehrt erfolgt keine Sicherheitsabfrage, ehe ein teures Gebäude versehentlich abgerissen wird. Als unschätzbare Hilfe bei der Optimierung Ihrer Stadt erweisen sich die üppigen Analysen und Statistiken. Wenn in den Reports beispielsweise angezeigt wird, daß in einer Siedlung 530 Kinder im schulpflichtigen Alter wohnen, brauchen

TESTCENTER — Caesar 3

PRO & CONTRA



- Prächtige HiRes-Grafik (1.024x768) und hoher „Wuselfaktor“
- Hochkomplexes, dennoch nachvollziehbares Wirtschaftssystem



- Fülle an Informationen durch Statistiken und Abfrage-Werkzeuge



- Äußerst eingängige Steuerung mit einer extrem steilen Lernkurve



- Stimmungsvolle, gut gerenderte Zwischensequenzen



- Unpräziser, chaotischer Kampf-Modus mit wenig Einflußmöglichkeiten
- Viel zu hoch angesetzter Schwierigkeitsgrad in der Kampagne
- Gelegenheitsspielerfeindlich: nur eine einzige Schwierigkeitsstufe
- Nicht mehrspielerfähig (Modem, Netzwerk, Internet)

IM VERGLEICH

KRITERIEN	Anno 1602	Caesar 3	Caesar 2 (für Windows)
Allgemeines:			
Mehrspieler-Modus	Max. vier Spieler (Netzwerk)	Nein	Nein
Missionen	Endlos Modus, 20 Missionen	Kampagne (2x10 Missionen), 12 Karten	Kampagne, Nur Stadt-Modus
Mission-Editor	Nein (nur Zusatz-CD-ROM)	Nein	Nein
Spielgeschwindigkeiten	3	10	10
Schwierigkeitsstufen	3	1	5
Grafik:			
3D-Karten-Support	Nein	Nein	Nein
Auflösungen			
640x480	Ja	Ja	Ja
800x600	Ja	Ja	Ja
1.024x768	Ja	Ja	Ja
Farbtiefe	256 Farben	256 Farben, HiColor (65.000 Farben)	256 Farben
Perspektiven	4	4	4
Zoomstufen	3	1	2
Zwischensequenzen	Ca. 30	Ca. 40	13
Militärische Einheiten	6	3	4
Gebäude insgesamt	> 90	> 100	> 100
Gebäude-Typen	ca. 65	ca. 75	ca. 60
Produkte	23	15	19
3D-Landschaft	Nein	Nein	Nein
Beförderung der Soldaten	Nein	Durch Akademie	Nein
Formationen	Ja	Ja	Ja
Moral berücksichtigt	Nein	Ja	Ja
Diplomatie	Ja	Nein	Nein
Gesellschaftsschichten	5	20	32
Handel	Ja	Ja	Ja
Handelsrouten	Ja	Ja	Ja
Kämpfe	Echtzeit (C&C-Prinzip)	Echtzeit (C&C-Prinzip)	Taktik-Bildschirm
Schiffe steuerbar?	Ja	Nein	Nein
Seekämpfe	Ja	Nein	Nein

PERFORMANCE

AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 166			Pentium 200		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software[1]	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 166			Pentium 200		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software[1]	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 166			Pentium 200		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software[1]	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig



[1]Bezogen auf eine Caesar 3-Stadt mit 5.000 Einwohnern und mehr

INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

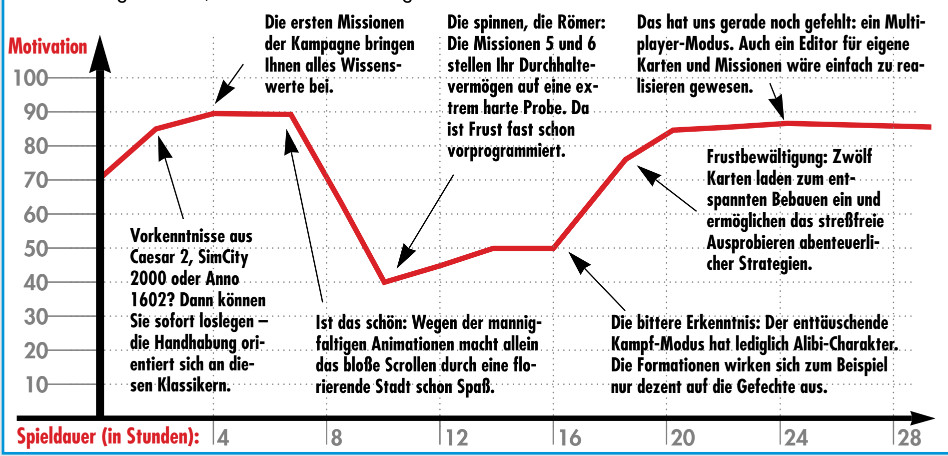
Ladezeiten mit 150MB:
Sehr gut

Ladezeiten mit 330 MB:
Sehr gut

Ladezeiten mit 542 MB:
Sehr gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

Caesar 3 fesselt ab der ersten Minute durch die kolossal gerenderte Grafik. Da der Spieler laufend neue Zusammenhänge erkennt, entsteht eine hohe Langzeitmotivation.



DER HANDEL



Eisen wird importiert und in der Schmiede weiterverarbeitet – immer noch preiswerter als der Kauf fertiger Waffen.

Ab welcher Menge darf überschüssiges Speiseöl verkauft werden? Genau das stellen Sie in dieser Leiste ein.

Gegen Gebühr werden Handelsrouten auf dem Land- und Seeweg eingerichtet.

Bevor Sie ans Exportieren denken können, müssen die Lagerbestände für Ihre eigene Bevölkerung ausreichen.

Die Preise werden vom Kaiser vorgegeben und können vom Spieler nicht beeinflußt werden.

Jede Stadt kauft und verkauft nur ausgewählte Waren.

Die maximale Menge, die pro Jahr abgenommen wird, kann sich im Lauf der Zeit verändern.

Sie demnach zwei Schulen mit einer Kapazität von jeweils 300 Schülern, um sich das Prädikat „Perfekt!" einzuhandeln. Der Statistik-Teil informiert Sie über Ihr Image bei den fünf Göttern genauso wie über die medizinische Versorgung, nennt die aktuellen Arbeitslosenzahlen, zeigt die Bevölkerungsentwicklung und listet Ihre Einnahmen und Ausgaben auf. Bei einem Mangel an Angestellten können Sie bestimmen, daß der Unterhaltungssektor zugunsten einer funktionierenden Wasserversorgung vernachlässigt werden soll. Zudem dürfen Sie den Steuersatz sowie den Arbeitslohn einstellen.

Voll im Bilde

Einer der großen Pluspunkte von *Caesar 3* lautet Transparenz. Grafik und Animationen liefern dem Städteplaner bereits jede Menge Anhaltspunkte, ohne daß er einen Blick in Statistiken oder Übersichten werfen müßte. Wohngebiete stellen die besten optischen Indikatoren für den Aufstieg einer Stadt dar. Schäbige Zeltlager gelten als Hort der Kriminalität, sind anfällig für Brände und liefern kaum Steuereinnahmen; herausgeputzte Paläste symbolisieren hingegen den puren Luxus. Auch sprudelnde Springbrunnen, reifende Weintrauben und überquellende Lager künden davon, daß der Laden läuft. Überhaupt ist in den Städten mächtig was los: Herumhopsende Kinder, patrouillierende Präfekten, predigende Priester und umhereilende Marktkarrenfahrer tummeln sich auf den Straßen und machen *Caesar 3* zu einem „lebendigeren" Spiel als beispielsweise *Anno 1602*. Jedes Gebäude, jede Figur, jedes Schiff kann angeklickt werden und liefert Detail-Informationen – das Schulkind klagt über Hausaufgaben, in der Waffenschmiede gibt es Probleme wegen des fehlenden Eisen-Nachschubs, und der Kapitän des Handelsschiffes scherzt, daß er für die guten Geschäfte mit Ihnen jede Seekrankheit in Kauf nimmt. Lagerhäuser, Kornspeicher und Handwerksbetriebe sind einsehbar und zeigen dem Betrachter, ob dort gerade gewerkelt wird und welche Waren vorrätig sind. Bei allem Eindruck, den eine voll ausgebaute römische Stadt schindet (erst recht in 1.024x768 Bildpunkten): Objektiv betrachtet bleibt *Caesar 3* hinter dem technisch Machbaren zurück. Ebenso wie die *Anno 1602*-Welt ist auch die isometrische *Caesar 3*-Landschaft weitestgehend flach; Gebirge sind nichts weiter als „Ersatz-Gebäude". 2D-Landschaften ohne „richtige" Höhenstufen und der Verzicht auf 3D-Karten-Unterstützung werden durch die Fülle an Animationen und die Vielfalt an famos gerenderten Gebäuden aber mehr als ausgeglichen. Damit die römische Stadt aus allen vier Perspektiven gleich gut aussieht, gibt es – anders als in *Anno 1602* – keine Seiten- oder Rückansichten der Gebäude. Spart Renderzeit und Hauptspeicher, verwirrt aber beim Rotieren der Ansicht etwas.

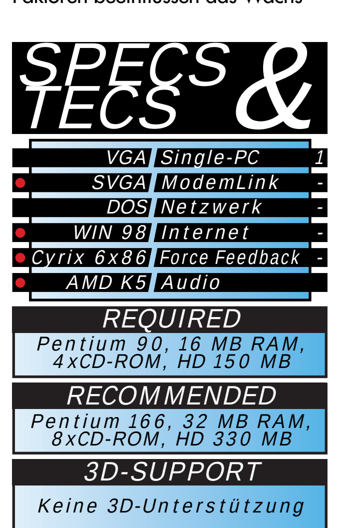
Geschichtsfälschung

Aufgemerkt, liebe Pädagogen: Natürlich ist *Caesar 3* nicht 100%ig kompatibel zu den historischen Überlieferungen und will es auch gar nicht sein. *Caesar* macht einfach nur Spaß und würde noch viel mehr Spaß machen, wenn der Schwierigkeitsgrad nicht gar so hoch angesetzt wäre. Doch der prächtige Anblick einer voll ausgebauten Metropole entschädigt für vieles. Wenngleich die Produktionsketten und der Handel eines *Anno 1602* bei weitem ausgefeilter sind, trumpft *Caesar 3* mit dem komplexeren Städtebau auf. Dutzende von Faktoren beeinflussen das Wachstum Ihrer Niederlassung, und Sie können es sich nicht leisten, auch nur einen Aspekt zu vernachlässigen. Apropos vernachlässigen: Zu gerne hätten wir die Vorzüge des Mehrspieler-Modus gepriesen, über die vielfältigen Möglichkeiten des Handels zwischen mehreren Netzwerk-Gouverneuren philosophiert und das Wettbauen via Internet beschrieben. Doch *Caesar 3* ist leider nicht Multiplayer-fähig und wird es auch per Update nicht werden.

Petra Maueröder ■

STATEMENT

Die Götter müssen verrückt sein: Ich möcht' gar nicht wissen, wieviele Stunden mich allein die unverschämt schwierige fünfte Mission gekostet hat – in der Kampagne liegen Tobsuchtsanfälle und Bringt-Rotstift-und-Kalender-Glücksmomente nahe beieinander. Doch die Sucht ist stärker als jeder aufkeimende Frust, und genau das macht ein Spiel dieser Güteklasse aus. Leicht zu kapieren, leicht zu bedienen, leicht zu durchschauen, aber alles andere als „leicht" zu beherrschen: Sobald feindliche Truppen vor den Stadttoren herumlungern oder die Bilanz ins Minus rutscht, sind auch Aufbau-Strategie-Könner zuweilen mit ihrem Latein am Ende. Was das Programm adelt, ist die steil ansteigende Lernkurve: Sie werden staunen, auf wie wenig Fläche sich 2.000 zufriedene Römer unterbringen lassen. *SimCity 2000* im alten Rom – sehr viel schöner, lebendiger, komplexer und übersichtlicher läßt sich sowas kaum inszenieren. Falls Sie sich im SimIrgendwas-Genre heimisch fühlen und Spieltiefe auf *Anno 1602*-Niveau schätzen, dann könnte *Caesar 3* Ihr nächstes Lieblingsspiel werden.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 98	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 330 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie/WiSim

Grafik	85%
Sound	75%
Handling	85%
Multiplayer	- %
Spielspaß	83%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 80,-

Anstoß 2, Anstoß 2 Verlängerung und Anstoß 2 Gold in der Leserkritik

Rekordmeister

Ein Fan bringt es auf den Punkt, was die überwältigende Mehrheit der Käufer dieses Spiels denkt: „Anstoß 2 ist der übersichtlichste, realistischste, motivierendste und einfach beste Fußball-Manager auf dem Markt." Woran das genau liegt, haben wir im Rahmen unserer aktuellen Feedback-Aktion ermittelt, deren Ergebnisse wir Ihnen auf vier Seiten präsentieren – angereichert mit vielen brandheißen Informationen zum Thema Anstoß 3.



Kommt bei den Anstoß 2-Fans riesig an: Der Editor, mit dem Sie unter anderem Namen und Werte von Spielern, Vereinen und Stadien anpassen können.



Auf vielfachen Wunsch führt Ascaron zusätzlich zum Kommentar wieder den „Text-Modus" ein, der die Aktionen auf dem Platz beschreibt (im Bild: Anstoß 1).

Die gute Nachricht vorneweg: Das *Anstoß 2*-Sortiment wurde nur von ganz wenigen Bugs heimgesucht – und das, obwohl Fußball-Manager dieses Kalibers zu den komplexesten Computerspielen überhaupt zählen, wie Spieldesigner Gerald Köhler weiß: „In einer amerikanischen Fachzeitschrift für Spiele-Entwickler war zu lesen, daß *Age of Empires* 220.000 Programmzeilen umfaßt. Wir stehen inklusive Editor bei locker über einer halben Million." Damit die Fußballwelt auch nach 20 Saisons noch in nachvollziehbarer Ordnung ist, bedarf es diffiziler Formeln, die in jahrelanger Tüftelarbeit heranreifen. Wenn mehr als 150.000 permanent variierende Eigenschaften von 12.000 Spielern verwaltet werden müssen, die wiederum in 270 Vereinen aus fünf Ländern spielen und in 13 Ligen gegeneinander antreten, dann wird schnell klar, welch wahnwitzige Datenmengen hier Spieltag für Spieltag aufeinander abgestimmt werden müssen. Während man bei einem 3D-Action-Spiel oder einem Adventure relativ schnell merkt, woran's hakt, hilft bei derartigen Wirtschaftssimulationen nur Testen, Testen, Testen. Doch selbst bei noch so akribischer Qualitätssicherung kann es passieren, daß einige Bugs schlichtweg unentdeckt bleiben. „*Anstoß* ist mittlerweile so komplex, daß der dritte Teil nicht ausschließlich im Haus von uns getestet werden kann. Deshalb planen wir für *Anstoß 3* einen umfangreichen Test mit unseren besten Ideenlieferanten und „Fehlerfindern". Die wenigen Bugs in *Anstoß 2* bzw. in der *Verlängerung* wurden mittlerweile von Bugfixes eliminiert; bei unserer Umfrage konzentrierten sich die meisten „Jawoll, auch ich habe einen Bug gefunden"-Meldungen auf „prominente" Fehler wie den „Doppler-Effekt" im Editor (Name, Alter etc. werden mit den Daten eines anderen Spielers aus dieser Mannschaft überschrieben) oder den Nationalmannschafts-Bug, der dazu führte, daß Nationalspieler von Länderspielen nicht mehr zurückkehrten. Im Zusammenhang mit *Anstoß 2 Gold* wurden Abstürze registriert, sobald man eine Anfrage an einen anderen Verein richtete oder beim Spielstart alle vier Bonusländer anwählte; zusammen mit den fehlenden Mannschaftsnamen auf den Losen der Pokalziehungen gehören diese Probleme seit dem Patch 1.01 der Vergangenheit an.

ZEUGNIS

Editor	1,6
Benutzeroberfläche	1,7
Statistiken	1,7
Langzeitmotivation	1,7
Realitätsnähe	1,9
Einsteigerfreundlichkeit	2,0
Service	2,2
Grafik	2,3
Handbuch/Online-Hilfe	2,3
Sprachausgabe	2,5
Multiplayer-Modus	2,6
Musik	2,9
3D-Spielszenen	3,1

Anstoß 3 kommt!

Seit einigen Monaten befindet sich die dritte *Anstoß*-Folge in der Entwicklung, die voraussichtlich im Sommer 1999 erscheint. Einige Neuerungen sind bereits durchgesickert; so soll zum Beispiel der aus aus *Anstoß 1* bekannte Text-Modus in *Anstoß 3* ein Comeback feiern. „Der Text-Modus hat immer noch tierisch viele Anhänger", stellt Gerald Köhler fest. „Außerdem wird es eine Zeitung geben, um für zusätzliche Atmosphäre zu sorgen." Daß das Genre der Fußball-Manager noch lange nicht ausgereizt ist, beweisen die vielen Ideen der Umfrage-Teilnehmer. Auszüge: Original-Statistiken für Vereine und Spieler, echte Fangesänge, TV-Interviews mit Spielern, Mitgliederversammlungen, Abschiedsspiele für abgetakelte Nationalspieler, eine Sportschau nach jedem Spieltag, Starbonus für Spitzenfußballer wie Ronaldo, konkrete Missionen (zum Beispiel einen Verein aus den Schulden führen), zusätzliche Spielerdaten (Größe, bevorzugter Schußfuß), Kommentare von verschiedenen Reportern, spezielle Einsteiger-Spielmodi mit weniger Optionen und vieles mehr. Besonders üppig fallen die Wünsche bezüglich des Editors aus; dazu gehört zum Beispiel das Editieren und Erstellen eigener Ligen und Pokalwettbewerbe, das einfachere Editieren von Wappen (häufig genannt: größeres Format und höhere Farbtiefe), das Festlegen neuer Regeln, zusätzliche Trikotmuster und einstellbare Frisuren. So viele *Anstoß 2*-Features wie möglich sollen in den Nachfolger übernommen werden, denn „es ist sehr schwer, einfach ein Feature zu streichen, weil man dann sehr viel Post von Leuten bekommt, denen gerade dieses am besten gefallen hat", berichtet der Spiele-Designer. „Wir werden aber die Teile reformieren, bei denen am häufigsten Probleme auftraten, zum Beispiel bei den Konditions- und Frischewerten. Der asiatische Grippevirus fällt weg (da verlor die gesamte Mannschaft einen Spielstärke-Punkt), weil die Spieler alle gleich ausschalten statt abzuwarten, bis die Wirkung nach einem Spieltag wieder vorbei ist."

„Daß Klopapierrollen auf den Rasen fliegen"
(Anregung für die Überarbeitung der Spielszenen)

TOP 20

Was hat Ihnen an *Anstoß 2* besonders gut gefallen?

1. Komplexität
2. Editor
3. Statistiken
4. Präsentation
5. Realitätsnähe
6. Benutzer-Oberfläche
7. Humor
8. Langzeit-Motivation
9. Karriere-Modus
10. 3D-Szenen
11. Training
12. Übersichtlichkeit
13. Transfermarkt
14. Vielzahl an Ligen
15. Verhandlungen
16. Atmosphäre
17. Spielstärkensystem
18. Vielzahl an Spieler-Eigenschaften
19. Auf- und Abwertungen
20. Stadionausbau

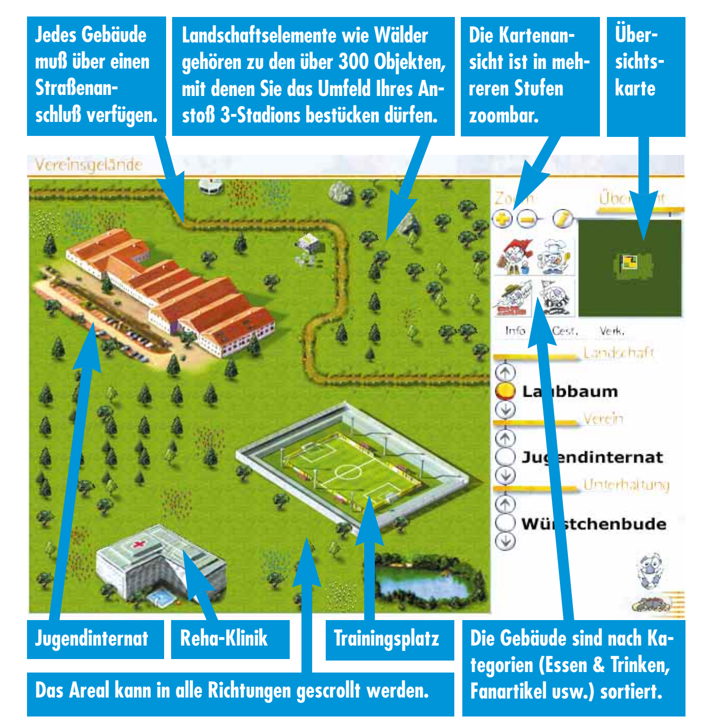
WÜNSCHE

Was wünschen Sie sich für *Anstoß 3*?

1. Erweiterter Stadionausbau
2. Original Vereins- und Spieler-Namen
3. Schönere 3D-Szenen
4. Zusätzliche Ligen
5. Zusätzliche Trainings-Möglichkeiten
6. Ausbau der Jugendarbeit
7. 3D-Karten-Unterstützung für Spielszenen
8. Editor: Mehr Möglichkeiten
9. Netzwerkmodus
10. Präsentation verbessern
11. Zusätzliche Statistiken
12. Überarbeitung des Transfersystems
13. Mehr Sponsor-Optionen
14. Internet-Option
15. Oberligen
16. Mehr Spieler-Eigenschaften
17. Bessere Kommentare
18. Mehr Taktik-Optionen
19. Höhere Übersichtlichkeit
20. Europaliga

Ins Netz gegangen

Ein guter Fußball-Manager berücksichtigt sowohl Schnellspieler als auch diejenigen, die jeden Wert separat einstellen und dadurch in derselben Zeit viel weniger Partien schaffen. Um beiden Gruppen gerecht zu werden, wird *Anstoß 3* wesentlich mehr Automatisierungs-Funktionen enthalten, auf die sich unliebsame Aufgaben abwälzen lassen. „Ein wichtiger Schwerpunkt wird zudem die langfristige Spielbarkeit sein, das heißt, wir werden eine ganze Menge Arbeit in Dinge investieren, die man erst nach fünf, zehn oder 20 Spielzeiten merkt. Als einfachstes Beispiel werden die Spitzenvereine nun wesentlich konstanter sein. Und um ein bißchen Panik zu stiften: Bei *Anstoß 3* werden wir unser altbewährtes Spielstärken-System umstellen." Daß bislang noch kein Fußball-Manager einen „richtigen" Mehrspieler-Modus (also Modem- und Netzwerk-Option) anbietet, hat einen trivialen



Jedes Gebäude muß über einen Straßenanschluß verfügen.

Landschaftselemente wie Wälder gehören zu den über 300 Objekten, mit denen Sie das Umfeld Ihres Anstoß 3-Stadions bestücken dürfen.

Die Kartenansicht ist in mehreren Stufen zoombar.

Übersichtskarte

Jugendinternat

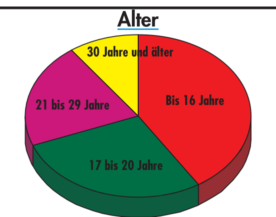
Reha-Klinik

Trainingsplatz

Das Areal kann in alle Richtungen gescrollt werden.

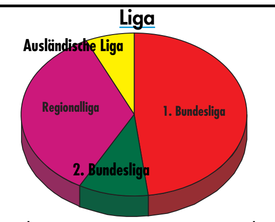
Die Gebäude sind nach Kategorien (Essen & Trinken, Fanartikel usw.) sortiert.

Alter



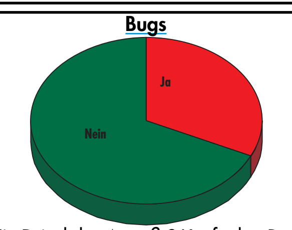
Das *Anstoß 2*-Publikum ist erstaunlich jung: Zwei Drittel aller Käufer haben ihren 20. Geburtstag noch vor sich.

Liga



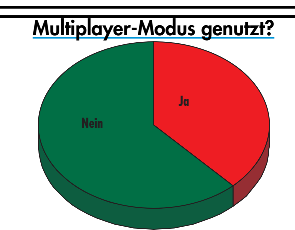
Wo die Superstars zu Hause sind: Jeder Zweite startet in der 1. Bundesliga, nur 7% wählen einen Verein aus Italien oder Spanien.

Bugs



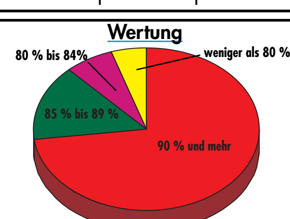
Ein Drittel der *Anstoß 2*-Käufer hat Programmfehler registriert, die von Ascaron zwischenzeitlich beseitigt wurden.

Multiplayer-Modus genutzt?



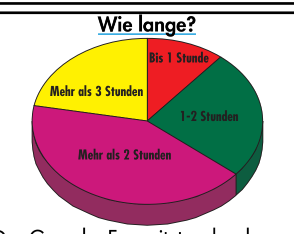
„Nur" 40% machen von der Möglichkeit Gebrauch, mit bis zu drei Mitspielern an einem PC um Titel und Triumphe zu kämpfen.

Wertung



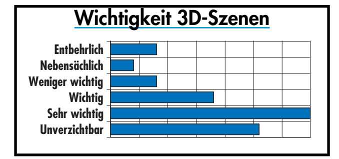
Drei Viertel der *Anstoß 2*-Spieler liegen mit ihrer Spielspaß-Wertung über den 88%, die *PC Games* in Ausgabe 9/97 vergeben hat.

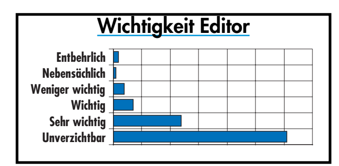
Wie lange?

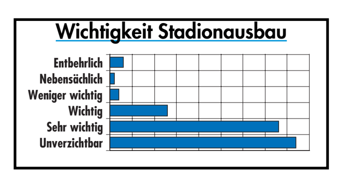


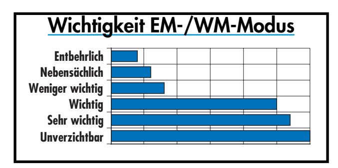
Das Gros der Fans sitzt mehr als zwei Stunden vor dem PC, sobald das Programm erstmal gestartet wurde.

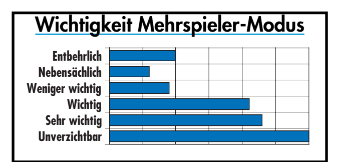


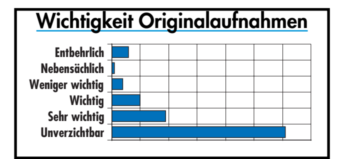


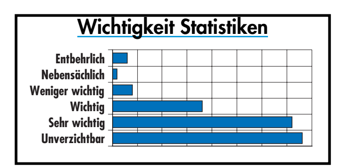


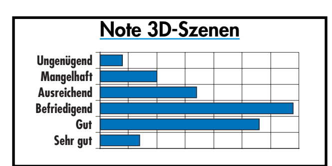


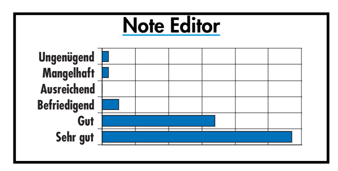


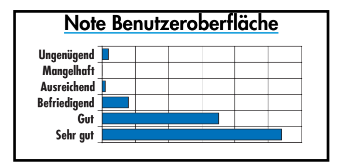


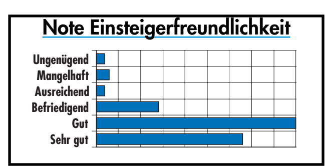












Grund: Die Datenmengen, die laufend zwischen den PCs hin- und hergeschaufelt werden müssen, übersteigen das Volumen von 3D-Action- oder Echtzeit-Strategie-Spielen bei weitem und würden unzumutbare „Lags" (übertragungsbedingte Verzögerungen) nach sich ziehen. Natürlich macht man sich bei Ascaron auch Gedanken über einen Netzwerk-Modus oder gar ein *Anstoß*-Internet-Angebot inklusive Online-Ligen, wenngleich Gerald Köhler in dieser Hinsicht noch nichts versprechen will: „Auf der Registrierkarte zu *Anstoß 2 Gold* haben wir sehr viele Fragen in diese Richtung gestellt. Wir beschäftigen uns intensiv damit."

Live & Echt statt Fix & Fertig

„Es müßte doch möglich sein, ein Spiel in *FIFA Soccer*-Qualität ‚live' ablaufen zu lassen", philosophiert ein Teilnehmer unserer Umfrage. Genau das hat Ascaron auch vor, denn: „Die Zeit der vorberechneten Szenen gehört der Vergangenheit an." In Zukunft werden die 3D-Szenen in Echtzeit berechnet – basierend auf den individuellen Werten sämtlicher Kicker. Eine echte Herausforderung, denn letztendlich soll das Ganze noch wie Fußball aussehen und an diesem Anspruch ist bereits *Bundesliga 99* gescheitert. Der *Anstoß 3*-Spieler soll verfolgen können, wenn einer seiner Mittelfeld-Stars schwächelt oder wenn ein Verteidiger permanent Zweikämpfe verliert. Aufgrund dieser Erkenntnisse können Sie systematisch Auswechslungen vornehmen oder die Taktik ändern. Ein noch zu lösendes Problem stellt der enorme Rechenaufwand dar, will man alle Partien eines Spieltags auf diese Art und Weise durchkalkulieren lassen – da kommt auch ein Hochleistungs-Pentium ins Schwächeln. Außerdem dürfte es nicht ganz einfach werden, all die Torchancen, Pässe, Schüsse, Elfmeter und Ecken in allerhöchstens zehn Minuten komprimierter Spielzeit darzustellen – diese Zeitspanne pro Begegnung wird von Gerald Köhler nämlich als absolutes Limit angesehen. *Anstoß 2*-Projektleiter Henrik Nordhaus, der seine Diplomarbeit zu diesem Thema abliefern wird, wird sich den Kopf über die Umsetzung zerbrechen. Daß der Spieler selbst aktiv in laufende Partien eingreifen kann, hält man bei Ascaron für unwahrscheinlich: „Man wird sicher keinen Spieler selbst steuern können. Die Verknüpfung von Management und Action wird von unseren Spielern nicht besonders häufig gewünscht. Es würde auf die Dauer sowieso der bessere Actionspieler gewinnen – das ist nicht Sinn der Sache. Zwischenrufe oder ähnliches können wir uns schon vorstellen, zumindest gelegentlich."





Als Alternative zur Menüleiste wird es ein Büro im Anstoß 1-Stil geben. Durch Anklicken von Schubladen, Taschenrechnern usw. gelangen Sie in die Abteilungen Ihres Vereins.

Wünsch' Dir was

Ganz oben auf der „Wäre schön"-Liste der *Anstoß 2*-Fans steht ein Aspekt, der in den letzten Jahren und Monaten häufig im Mittelpunkt feingeistiger Diskussionen stand: echte Vereins- und Spieler-Namen sowie Original-Wappen. Voraussetzung dafür ist allerdings die berühmt-berüchtigte und verflixt teure DFB-Lizenz, die der Verband in den letzten zehn Jahren exklusiv an Software 2000 (*Bundesliga Manager*-Reihe) vergeben hat und die jetzt von Electronic Arts erworben wurde. Das Team bedauert zwar, den Fans keine DFB-Lizenz bieten zu können, führt dafür aber auch gewichtige Argumente ins Feld: „Der Erwerb der Lizenz ist mittler-

FLOP 20

Was hat Ihnen an *Anstoß 2* weniger gut bzw. überhaupt nicht gefallen?

1. Keine DFB-Lizenz
2. 3D-Spielszenen
3. Unzureichender Stadionausbau
4. Saison dauert zu lange
5. Unzureichende Geldanlage-Möglichkeiten (Aktienmarkt etc.)
6. Mangelnde Realitätsnähe (Verhandlungen, Zuschauerzahlen, Sponsorenzahlungen)
7. Kommentare (unpassend)
8. Editor: Umständliche Wappeneditier-Funktion
9. Musik/Sound
10. Präsentation (Comic-Grafik)
11. Hoher Schwierigkeitsgrad
12. Interviews (wiederholen sich rasch)
13. Performance (Lade- und Rechenzeiten)
14. Zu wenige europäische Ligen
15. Keine Netzwerk-Option
16. Ungenügendes Sponsoring
17. Online-Hilfe als Handbuch-Ersatz
18. Einsteigerunfreundlich
19. Keine Internet-Option
20. Trainerseminare (Quiz)

ANSTOSS 2 GOLD

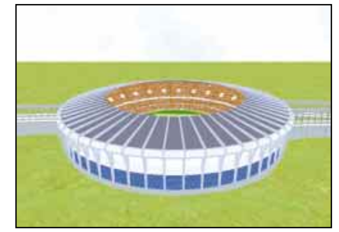
Seit dem Hinweis im *Anstoß 2 Gold*-Testbericht (*PC Games* 11/98) hat uns eine Flut von Anfragen erreicht, wie man als Besitzer von Anstoß 2 an das günstige Update kommt. So funktioniert's: Schicken Sie die Original-CDs (OHNE Handbuch und OHNE Spieleschachtel) an folgende Adresse:

Ascaron Software GmbH • Stichwort „Update A2 GOLD"
Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh

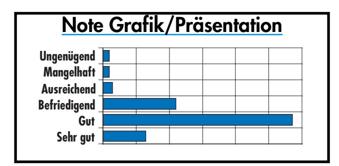
Und was kostet der Spaß? Hier die Übersicht:

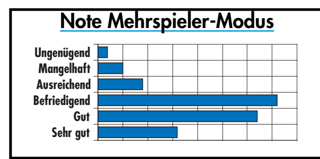
Sie besitzen:	Sie möchten:	Sie zahlen:
Anstoß 2	Anstoß 2 Gold	DM 35,-
Anstoß 2	Anstoß 2 Gold + T&T-Broschüre	DM 45,-
Anstoß 2+Verlängerung	Anstoß 2 Gold	DM 20,-
Anstoß 2+Verlängerung	Anstoß 2 Gold + T&T-Broschüre	DM 30,-

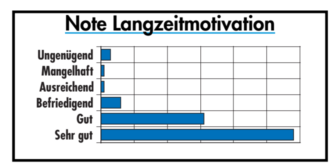
Hinzu kommen Versandkosten-Pauschalen (Vorkasse Inland DM 5,-/Ausland DM 10,-). Wer seiner Sendung keinen Scheck oder Bargeld beilegt, muß mit einer etwas längeren Bearbeitungszeit und einer zusätzlichen Nachnahmegebühr von DM 6,50 rechnen. Im Austausch für Ihre „alten" CD-ROM(s) erhalten Sie eine nigelnagelneue *Anstoß 2 Gold*-CD-ROM. Die rund 100seitige T&T-Broschüre umfaßt neben der *Anstoß*-Story jede Menge Tips & Tricks rund um *Anstoß 2*. Achtung: Das Update ist ausschließlich bei Ascaron erhältlich!

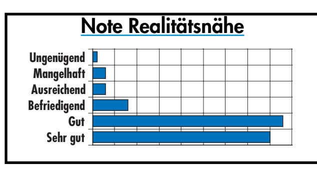



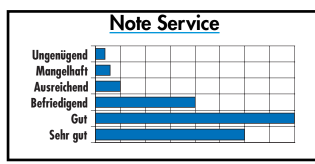
Die Stadien sind noch nicht oder nur zu Demonstrationszwecken texturiert, werden in der endgültigen Fassung also noch um einiges besser aussehen (hier: Studien des Maracana-Stadions in Brasilien und der Amsterdam-Arena).

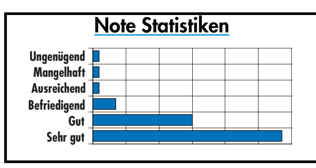


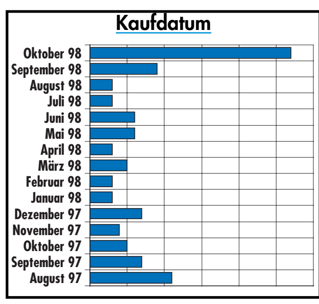


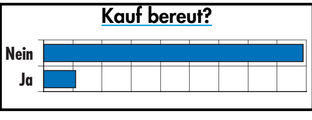


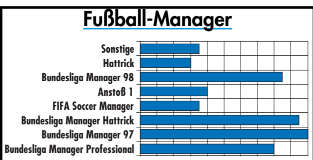












weile mit enormen Kosten verbunden und wird immer teurer. Diese Millionenbeträge sind in unseren Augen besser in der Entwicklung aufgehoben. Außerdem zwingen Original-Namen zu einer Weichspüler-Mentalität. Attribute wie „Geldgeier" oder „Schwalbenkönig" sind nicht mehr drin, Doping und Bestechung vermutlich tabu. Über den Verband darf auch nicht mehr gelästert werden", gibt Gerald Köhler zu bedenken. Und: „Original-Namen veralten unglaublich schnell. Die Daten, die heute dem Spiel beiliegen, sind morgen schon Geschichte." Seit Jahr und Tag reklamiert *PC Games* gebetsmühlenartig den vergleichsweise dürftigen Stadionausbau in *Anstoß 2*. Die Umfrage-Ergebnisse belegen eindeutig, daß dies von den Käufern des Spiels ganz genauso gesehen wird; neben dem Ausbau des Vereinsgeländes steht vor allem der Innenausbau (Gäste-/Fanblocks, VIP-Logen etc.) hoch im Kurs. Auch einen kompletten Neubau der Sportarena könnten sich etliche Spieler vorstellen. Also, Herr Köhler, wie sieht's nun aus mit Würstchenbuden und Fanshops? „Das Thema haben wir über Jahre ignoriert", gesteht der Spieledesigner schmunzelnd. „Aber nur, um bei *Anstoß 3* zum großen Schlag auszuholen!" Der „große Schlag" hat gute Chancen, *Die Siedler 3* in den Schatten zu stellen, denn Ihr Vereinsgelände ist in das Umfeld der jeweiligen Stadt eingebettet und wird im *SimCity*-Format mit Trainingszentren, Reha-Kliniken, Parkplätzen und Jugendinternaten ausgebaut. „Im Editor können für jeden Verein realistische Effekte und Problemstellungen geschaffen werden. So steht in München neben dem Stadion eben ein Fernsehturm, und in Bielefeld befindet sich das Stadion mitten in der Stadt. Letzteres zwingt den Spieler, sich beim Stadion-Ausbau ständig mit den Anwohnern auseinanderzusetzen."

Außerbetriebliches Vorschlagswesen

Natürlich erreichen Ascaron jede Menge abgefahrener Vorschläge für *Anstoß 3*, bei denen die festinstallierten Wärmestrahler auf den Tribünen (damit die Fans im Winter nicht frieren müssen) noch zu den harmloseren Einfällen gehören. Manche Manager mit makabrer Ader würden ihren Anhängern auch gern die Möglichkeit bieten, sich gegen eine Gebühr unter dem Stadionrasen begraben zu lassen. Mehr Flair in den Spielszenen versprechen sich die Fans durch bengalische Feuer, Rauchbomben, Leuchtfackeln, La-Ola-Wellen und „echte" Sponsoren sowie einen höheren Wiedererkennungswert der Bundesliga-Stars. Konkreter sind die Planungen bei Ascaron hinsichtlich der Benutzeroberfläche: „Wir haben die Leute gefragt, welche Art der Steuerung sie am liebsten haben. 40% fanden ein Büro am schönsten, auch wenn sie immer einmal mehr pro Unterpunkt klicken müssen (Zitat: „Ich hätte gerne einen echten Spielmittelpunkt, wo ich mich zu Hause fühle."). Also machen wir optional wieder ein Büro." Nachdem der Nationaltrainer-Modus der *Verlängerung* großen Anklang gefunden hat, werden Länderspiele sowie Europa- und Weltmeisterschaften von vornherein Bestandteil von *Anstoß 3* sein. Schon jetzt kündigt Köhler an, daß es gegenüber der *Verlängerung* viele neue Features im EM/WM-Bereich geben wird, darunter neue Länder und eine stark erweiterte Qualifikation.

> *„Man hat das Gefühl, daß die Programmierer selbst große Fußballfans sind"*
> **(Antwort auf die Frage, was an Anstoß 2 besonders gut gefallen hat)**

VEREINE

Die zehn beliebtesten Vereine der *Anstoß 2*-Spieler:

1. FC Bayern München
2. Borussia Dortmund
3. Borussia Mönchengladbach
4. 1. FC Kaiserslautern
5. FC Schalke 04
6. Hertha BSC Berlin
7. VfB Stuttgart
8. 1. FC Köln
9. Eintracht Frankfurt
10. 1. FC Nürnberg

Außerdem werden deutlich mehr nationale Spielklassen (zusätzlich zu Italien, Spanien, England und Frankreich) enthalten sein. Wenn's nach den *PC Games*-Lesern geht, wären die Ligen aus Brasilien, den Niederlanden, Belgien, Japan, der Schweiz und der USA mit von der Partie. Ob die von vielen Spielern erhofften Oberligen eingebaut werden, gilt als fraglich: „Zur Zeit weiß noch niemand genau, wie die Regionalliga-Reform genau aussehen wird. Sobald das feststeht, werden wir sie originalgetreu umsetzen." Häufig werden wir von Lesern gefragt, wie man denn Spieldesigner mit eigenen Vorschlägen und Ideen unterstützen kann. Im Falle von *Anstoß 3* schreiben Sie einfach an Ascaron Software GmbH, Stichwort Anstoß 3, Dieselstraße 66, 33334 Gütersloh. Per eMail erreichen Sie die Designer unter der Adresse **konzept@ascaron.com**. Gerald Köhler verspricht den *PC Games*-Lesern: „Es wird garantiert jeder Brief gelesen und es geht keine einzige Idee verloren, auch wenn sie vielleicht nicht sofort umsetzbar ist".

Petra Maueröder ■

STARCRAFT



Rechtzeitig zur Veröffentlichung der Mission-CD *Brood War* wollen wir von den *StarCraft*-Spielern wissen: Wie gut ist das vielgelobte Echtzeit-Strategie-Spiel von Blizzard wirklich? Hat es Ihre Erwartungen erfüllt oder nur wenige Stunden auf Ihrer Festplatte überlebt? Wie schon bei *Anno 1602*, *Commandos* und *Anstoß 2* ist auch diesmal Ihre ehrliche Meinung als Spiele-Käufer gefragt. Den *StarCraft*-Fragebogen, der gleichzeitig als Teilnahmeschein für die Verlosung wertvoller Preise gilt, finden Sie auf der aktuellen Cover-CD-ROM (Rubrik: Feedback) sowie wie immer auf der *PC Games*-Homepage (**http://www.pcgames.de**).

Rick Goodman über seine Vergangenheit und zukünftige Pläne

Weltenbauer

Der Mann, der aus dem Nichts kam: Sein erstes Spiel wurde gleich ein weltweiter Erfolg, beschäftigt noch heute unzählige Strategiefans und setzte neue Maßstäbe bei den Eroberungs- und Aufbauspielen. Rick Goodman, einer der Schöpfer von Age of Empires, hat noch lange nicht genug. Mit seiner neuen Firma Stainless Steel Studios will er noch einen draufsetzen. Er erzählte PC Games-Redakteur Florian Stangl von seinen Plänen, seiner Vergangenheit und seiner Arbeitsweise.

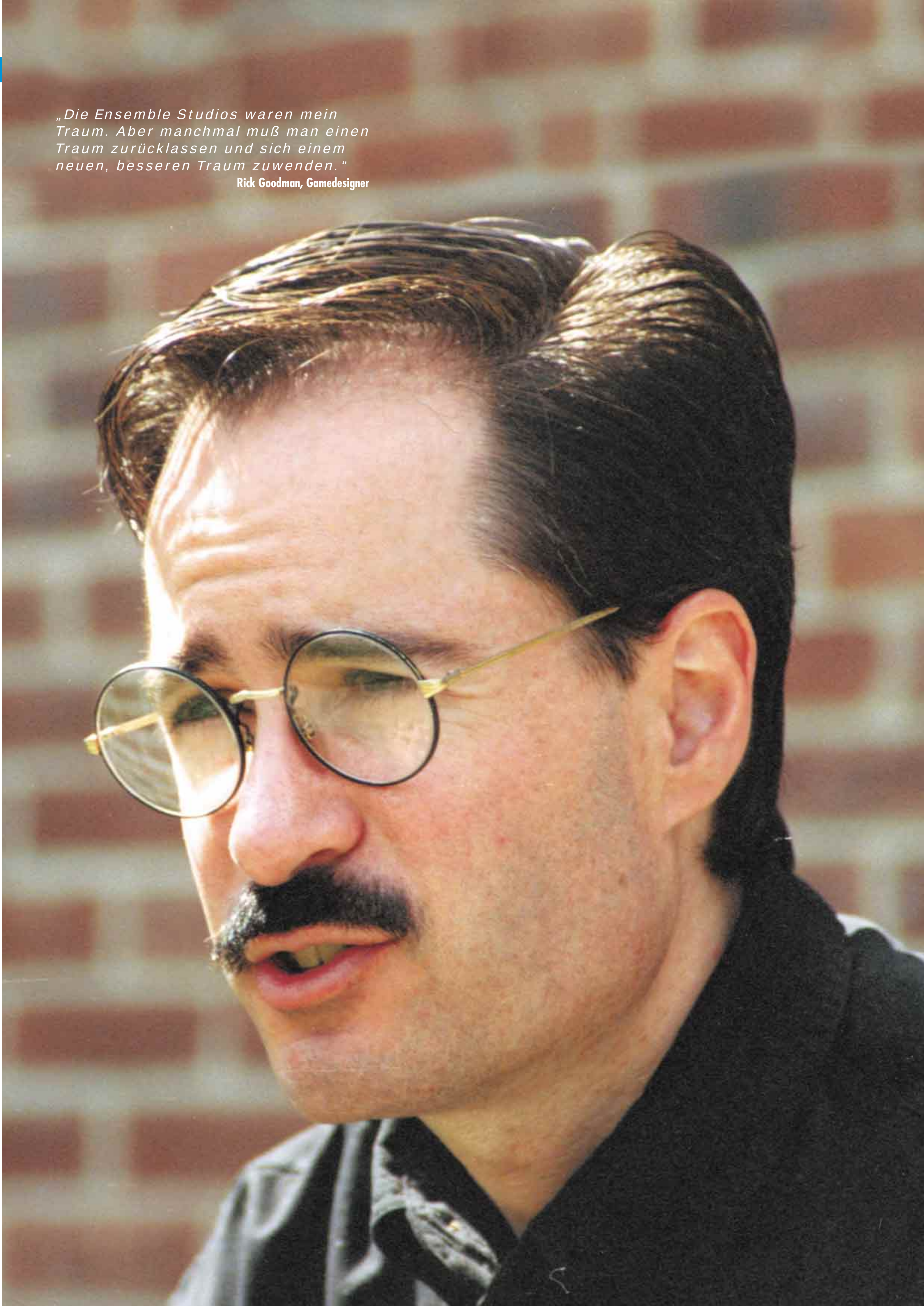
Vorurteile sind dazu da, um ausgeräumt zu werden. Rick Goodman ist keiner von den naßforschen Berufsjugendlichen, denen man den Beruf des Spiele-Designers am bunt bedruckten T-Shirt oder dem flippigen Gehabe ansieht. Er wirkt – offen gesagt – eher wie ein Versicherungsvertreter, der mit Computerspielen außer einer gelegentlichen Partie *Solitaire* rein gar nichts anfangen kann. Aber weit gefehlt. Als ich Rick das erste Mal in der Hertz-Filiale am Flughafen von San Francisco begegnete, überraschte er mit klar formulierten Gedanken, einem messerscharfen Verstand und einer geradezu entwaffnenden Menschlichkeit, die so ganz anders ist als das von mehr Schein als Sein geprägte Gehabe vieler Designer. Rick präsentierte sich nicht selbstbewußt als der Mann hinter dem Mega-Hit *Age of Empires*, sondern als freundlicher und vor allem neugieriger Zeitgenosse, der mit beiden Beinen fest auf dem Boden steht und eher im stillen Kämmerlein an seinen Visionen bastelt, als sie lauthals in die Welt hinauszuposaunen. Wieviel Potential noch in diesem Mann steckt, haben wir bei einem ausführlichen Gespräch in seiner Heimatstadt Cambridge bei Boston ausgelotet.

Der 36jährige hat schon als Zwölfjähriger begonnen, selbstentworfene Dungeons in einem der amerikanischen *Dungeons & Dragons*-Magazine zu veröffentlichen, welche die populäre Rollenspielserie begleiteten. Im Gegensatz zu vielen seiner Kollegen ist Rick nicht sofort auf den Computer umgestiegen, als die ersten PC-Rollenspiele auftauchten, sondern blieb Papier und Bleistift treu. Später kamen noch Hexfeld-Strategiespiele dazu, die er leidenschaftlich spielte. „Ich hab' mir ein Spiel gekauft und sofort angefangen, die Regeln zu ändern, das waren dann die ‚Rick-Variants'", erinnert er sich. „Ich war nie richtig mit einem Spiel zufrieden, das ich gekauft hatte." Rick probierte fast alle Rollenspiele und Hexfeld-Titel aus und zehrt noch heute von den Erfahrungen, die er damals machte. 1994, als er noch für die Firma seines Bruders arbeitete, hatte er die Chance, seine Kenntnisse in ein PC-Spiel umzusetzen. „Wir haben gemerkt, daß es mehr Spaß machen könnte, Spiele zu programmieren als Datenbanken. Wir sind also eines Morgens in die Firma, haben gefragt, ob jemand Lust hätte, Spiele zu machen, und ein paar Hände hoben sich. Wir haben den Leuten beigebracht, in C++ zu programmieren, und haben angefangen." Den Anfang machte eine zweidimensionale Panzerschlacht, die dann um eine simple 3D-Engine mit Höhenwerten erweitert und zur Grundlage von Age of Empires wurde. Zur Zusammenarbeit mit Bruce Shelley kam es durch einen der vielen Zufälle im Leben: „Mein Bruder und ich spielten einmal pro Woche Strategie-Spiele in einem Club in Virginia, und dort trafen wir 1979 auf Bruce Shelley. Als wir unser Spiel machen wollten, erinnerten wir uns an ihn und riefen ihn an. Bruce hatte damals schon MicroProse verlassen und war interessiert. Wir haben uns zusammengesetzt und überlegt, welche Spiele wir gerne machen wollten. Das waren so ungefähr acht oder zehn, und wir haben uns auf eines geeinigt. Der Titel war damals noch Dawn of Civilization." Bruces Erfahrung in der Programmierung von Spielen kam dem jungen Team natürlich sehr gelegen und nachdem sie Blizzards *WarCraft* gespielt hatten, war klar, daß ihr eigener Titel auch in Echtzeit ablaufen sollte. Rick und Bruce stürzten sich voller Elan auf das Design des Spiels und erarbeiteten ein dickes Design-Dokument, das einen künftigen Millionen-Seller garantieren sollte. Nach der Gründung der Ensemble Studios und dem Deal mit Microsoft sorgte das Team dafür, daß *Age of Empires* zu einem der populärsten Echtzeit-Strategiespiele wurde. Für Rick war der Erfolg umso größer, da es sein allererstes Spiel war, wogegen Bruce schon einige Titel veröffentlicht hatte. „Mein persönlicher Traum wurde wahr", erzählt er. „Ich hatte so viele Strategie-Spiele gespielt, daß ich einfach mal Teil der Entwicklung von einem sein wollte. Gleichzeitig ist das Designen von Spielen ein interessantes Paradoxon, denn als Designer ist man die letzten neun Monate fast ausschließlich damit beschäftigt, Probleme zu lösen. Wenn das Spiel rauskommt, konzentriert man sich auf all die Fehler, die trotzdem passiert sind. Erst Monate später merkt man, daß das Spiel trotzdem Spaß macht. Während der Entwicklung hatte ich nie Zeit, *Age of Empires* wirklich zu spielen."

> *„Ich war nie richtig mit einem Spiel zufrieden, das ich gekauft hatte."*
> **Rick Goodman, GameDesigner**

Das Spiel war draußen, wurde ein Riesenerfolg – und Rick verließ die Ensemble Studios. „Wir haben viele tolle Features ins Spiel eingebaut.





„Die Ensemble Studios waren mein Traum. Aber manchmal muß man einen Traum zurücklassen und sich einem neuen, besseren Traum zuwenden.“

Rick Goodman, Gamedesigner

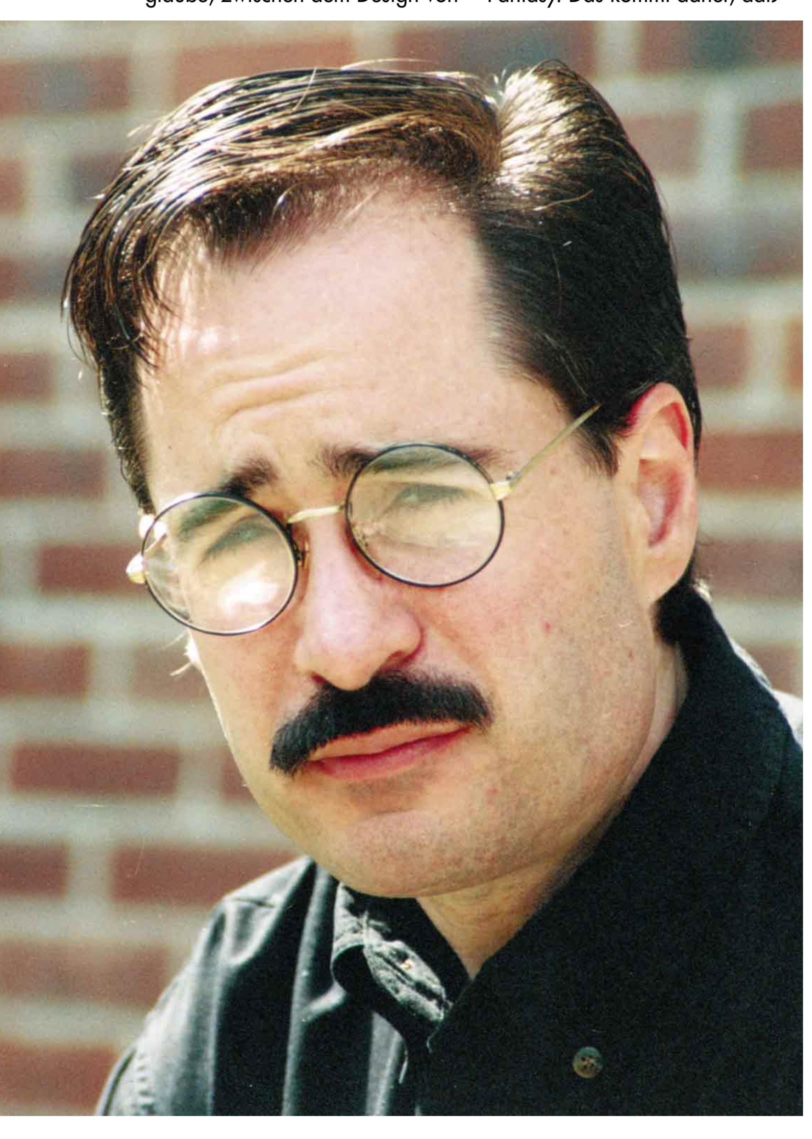


Tatsächlich aber waren da noch viel mehr wundervolle Sachen, die nicht drin waren. Es waren Dinge, die das Echtzeit-Genre eine ganze Generation hätten weiterbringen können. Ich hatte also eine Vision, wie es mit *Age of Empires* weitergehen sollte, doch Ensemble Studios wollten einfach *Age of Empires 2* machen und es bis Weihnachten 1998 rausbringen. Als Künstler hatte ich aber andere Vorstellungen, die ich mit *Age of Empires 2* nicht verwirklichen konnte, ohne ein neues Entwicklungsteam anzuheuern. Also hab' ich meine Sachen gepackt und bin von Dallas wieder nach Hause, nach Cambridge, und hab' begonnen, ein Team aufzubauen, das meine Visionen verwirklichen kann." Rick gründete daraufhin die Stainless Steel Studios, um seinen neuen Titel *Empire Earth* zu dem werden zu lassen, was er immer machen wollte. Ärger über die Politik der Ensemble Studios verspürt Rick nicht. „Ensemble Studios waren mein Traum", bekennt er. „Aber manchmal muß man einen Traum zurücklassen und sich einem neuen, besseren Traum zuwenden." Ironischerweise merkten Bruce Shelley & Co. bald, daß auch sie es nicht schaffen würden, *Age of Empires 2* in nur zwölf Monaten durchzuziehen, und mußten den Release daher auf nächstes Jahr verschieben. „Ich habe nie geglaubt, daß so etwas gehen würde, aber manchmal muß man es eben selbst rausfinden", bemerkt Rick ohne Spott. Sein neuer Titel *Empire Earth*, den wir Ihnen in unserer letzten Ausgabe vorgestellt haben, soll keinesfalls irgendeinem Zeitdruck ausgesetzt werden, sondern so lange ausgefeilt werden, bis Maestro Goodman damit zufrieden ist. Diese Arbeitsweise kann sich aber nicht jeder leisten, denn nur allzuoft üben die Publisher viel Druck auf die Entwickler aus, damit deren Titel rechtzeitig zur umsatzträchtigen Weihnachtszeit fertig werden oder endlich erscheinen, um wenigstens die oft immensen Entwicklungskosten einzuspielen. „Leider hat unsere Branche in der Vergangenheit so gearbeitet", beklagt Rick. „Ich glaube, dadurch wurden viele Spiele schlechter, als sie hätten sein können. Nach 20 Monaten Entwicklungszeit sollten weitere drei Monate, die das Spiel deutlich besser machen, eine wirklich gute Investition sein. Viele Titel sind während ihrer Entwicklung potentielle Bestseller, erhalten dann aber nicht die nötige Reifezeit. Die Vision stimmt, die Einstellung stimmt, aber die letzten Monate Feinschliff fehlen oft." Selbst anerkannten und respektierten Größen wie Peter Molyneux wird von Publisher-Seite das Messer auf die Brust gesetzt, weswegen er seine eigene Firma Bullfrog verließ und heute nicht mehr im Traum daran denkt, sich aufkaufen zu lassen. Rick denkt ähnlich: „Egal, ob man bei einer großen oder kleinen Firma ist, egal, ob man Spiele schnell oder langsam entwickelt: Man muß die Leute davon überzeugen, daß man gute Spiele macht und deshalb in Ruhe gelassen werden muß. Dann kann man gut miteinander arbeiten. Das klappt natürlich nicht mit jedem Publisher, was die Suche nach einem guten Partner auch so schwierig macht. Das Verständnis bei den Vertriebsfirmen ist da – die Frage ist nur, ob sie dem finanziellen Druck ihrer eigenen Bilanzen standhalten können." Probleme sieht Rick im Technologiewahn vieler Entwickler, die versuchen, basierend auf neuen Grafik-Engines oder neuer Hardware den Weg zum Gameplay zu finden. Rick geht den umgekehrten Weg, indem er das Gameplay entwirft und dieses dann von der entsprechenden Technologie umsetzen läßt. „Wir entwickeln nur neue Technologien, um ein ausgereiftes Gamedesign zu ermöglichen. Der

„Ich möchte auf jeden Fall vermeiden, daß Technologie das Gamedesign limitiert – ich hasse das!"
Rick Goodman, GameDesigner



Vorteil ist, daß man keine Programmierzeit verschwendet, da aufgrund des Design-Dokuments völlig klar ist, was wir brauchen. Das ist zumindest im Strategiegenre so, bei First Person-Shootern sieht das wohl anders aus, da die sich größtenteils durch die Grafik voneinander unterscheiden. Ich möchte auf jeden Fall vermeiden, daß Technologie das GameDesign limitiert – ich hasse das! Viele Firmen haben in ihren Teams keinen, der sich ausschließlich um das Gameplay kümmert und nicht auch noch um Grafiken, das Einteilen der Leute oder das Produzieren des Spiels. Ich wette, daß Leute wie Peter Molyneux oder Sid Meier den ganzen Tag über Gameplay nachdenken und nicht über Technologien." Angesichts von Ricks Vergangenheit, seiner Vorliebe zu Brettspielen und erst einem veröffentlichten Spiel ist diese Einstellung eigentlich erstaunlich. „Gute Frage... ich glaube, zwischen dem Design von Brettspielen und PC-Spielen gibt es sehr viele Gemeinsamkeiten, aber auch ebensoviele gravierende Unterschiede. Aber was das Konzept solcher Spiele betrifft, das ist doch sehr ähnlich, gerade bei Strategie-Spielen. Ich gehe da sehr analytisch vor, sehe das Ganze quasi als Datenblatt vor mir. Ich zerlege das Spiel in seine Einzelheiten, analysiere jedes Teil und versuche herauszufinden, wie es funktioniert und warum es Spaß macht. Andere Leute gehen an sowas von der Story-Seite her ran, bauen es über die Atmosphäre oder Emotionen auf. Das ist wohl das andere Extrem, aber das hab' ich noch nie versucht. Ich analysiere, warum die Spielmechaniken den Leuten gefallen, und baue erst am Schluß die Story um das Gameplay." Auch an *Age of Empires* ging Rick Goodman auf diese Art und Weise heran, wie er erklärt: „Es ist kein realistisches Spiel, sondern Fantasy. Das kommt daher, daß ich das Gameplay vorziehe, wenn Realismus mit Gameplay kollidiert. Ich glaube, das ist ein ziemlich gutes Erfolgsrezept, damit Spiele wirklich Spaß machen." *Empire Earth*, das voraussichtlich Anfang 2000 erscheinen wird, ist Ricks nächstes großes Projekt, in dem er einige der übriggebliebenen Ideen von *Age of Empires* sowie viele neue verwirklichen will. Doch was kommt danach? Etwa nur *Empire Earth 2*? „Die Technologie beschneidet immer noch das Gamedesign viel zu stark. Ein einfaches Beispiel: Die Leute beklagen sich immer über die Künstliche Intelligenz und das Pathfinding in Strategie-Spielen. Was die meisten nicht wissen, ist, daß fast alle Programmierer beides perfekt hinkriegen – wenn die Routinen genug Zeit zum Ausführen haben. Damit das Spiel aber nicht stehenbleibt, muß man diese Zeit verkürzen, worunter natürlich auch das Gamedesign leidet. Schnellere Hardware und mehr RAM machen Spiele nicht nur offensichtlich schneller, sondern vor allem besser." Trotzdem will Rick natürlich nicht auf eindrucksvolle Grafiken verzichten, vorausgesetzt, diese unterstützen das Gameplay und nehmen nicht den KI-Routinen wertvolle Rechenzeit weg.

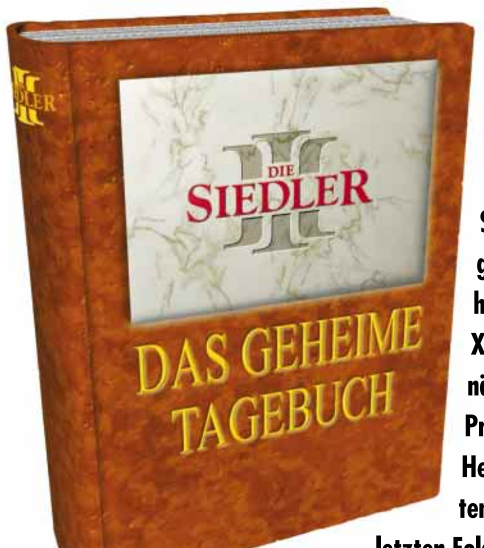


Obwohl es schon die ersten Gehversuche mit dreidimensionalen Strategie-Spielen gibt, ist Rick nicht davon überzeugt, daß dies der richtige Weg ist. „3D ist natürlich die Zukunft, aber erst, wenn wir Designer herausgefunden haben, was man damit anfangen kann. Das ist noch nicht der Fall." Eine weitere Zukunftsperspektive Ricks sind neue Wege, einzelne Genres miteinander zu verbinden. Er will nicht um jeden Preis den Strategie-Spielen treu bleiben. „Strategie-Spiele sind meine große Liebe", erklärt er. „Aber ich glaube eher, daß Hybridspiele die Zukunft für uns sind. Das heißt, man kann ein Strategiespiel veröffentlichen, das Elemente von Adventures oder Rollenspielen enthält. Ich glaube, wir haben gerade erst angefangen, diese Möglichkeiten zu erforschen."

Rick ist derzeit noch voll mit den Arbeiten an *Empire Earth* beschäftigt, doch sobald dieses Projekt sich dem Ende nähert, will er sich intensiv mit den Möglichkeiten auseinandersetzen, die populärsten Elemente der einzelnen Genres zu etwas Neuem zusammenzufügen. Allerdings möchte er sich nicht zu weit aus dem Fenster lehnen, nicht zu weit von dem entfernen, was er kann. „Es ist für einen Game-Designer wichtig, zu wissen, wo seine Grenzen sind. Manche Spiele sind nicht so gut, wie sie sein könnten, weil der Designer nicht wußte, wo seine Grenzen lagen. Es ist besser, innerhalb dieser Limitierungen den bestmöglichen Job zu machen, als sich in unbekanntes Gebiet zu wagen." Aufgrund von Ricks Vergangenheit ist es nicht verwunderlich, daß er über eine Mischung aus Rollen- und Strategiespiel für künftige Titel nachdenkt. Allerdings soll dieses noch in weiter Ferne liegende Projekt nicht wie *Heroes of Might & Magic* aussehen, sondern völlig neue Wege gehen. „Ich möchte, daß keines der verschiedenen Elemente alleine nötig ist, um das Spiel zu gewinnen. Der Spieler soll zu nichts gezwungen werden." Wie viele seiner Kollegen steht auch Rick vor dem Problem, unterschiedliche Zielgruppen ansprechen zu müssen, nämlich die breite Masse der Gelegenheits-Spieler sowie die Hardcore-Gamer. „Zwei völlig verschiedene Spiele für beide Gruppen zu machen ist sicherlich eine richtige Lösung, aber nicht meine. Ich will lieber den erfahrenen Spielern, die alles schon gespielt haben, etwas Neues, Herausforderndes geben und zusätzlich Lösungswege einbauen, die auch Neulinge nachvollziehen können. Der Level an Komplexität ist entscheidend, was wir schon bei *Empire Earth* versuchen. Für die einen gibt es Einstellungen, bei denen sie auf kompliziertes Ressourcen-Management verzichten und sich voll auf Actionreiche Kämpfe konzentrieren können. Dann gibt es eine Reihe von Zwischenstufen bis hin zum Level, in dem alles möglich ist. Das ist natürlich viel mehr Arbeit für den GameDesigner."

> *„Manche Spiele sind nicht so gut, wie sie sein könnten, weil der Designer nicht wußte, wo seine Grenzen liegen."*
> **Rick Goodman, GameDesigner**

Florian Stangl ■



Das Tagebuch der Siedler 3-Macher (Folge 5)

Schlußspurt

Schneller als Emergency Room, unheimlicher als die X-Akten, realitätsnäher als Notruf: Projektleiter Torsten Hess läßt in der fünften und gleichzeitig letzten Folge der streng geheimen, PC Games-exklusiven Siedler 3-Tagebücher die Monate Mai bis August 1998 Revue passieren.



Der Handel erfolgt wahlweise mit Eseln (setzt einen Marktplatz voraus) oder per Schiff (erfordert Anlegestellen): Im Menü stellen Sie ein, welche Waren Sie loswerden möchten.

Mai

Der Mai steht ganz im Zeichen der Vorbereitungen für die Computerspiele-Messe E3 in Atlanta. Wir benötigen eine präsentationsfähige Version, ein Produkt-Video und eine selbstablaufende Demo.

5. Mai 1998
Die Steuerung der Soldaten wird verbessert. Außerdem kämpfen sie jetzt auch gegeneinander. Da die direkte Steuerung der Krieger ein wichtiges neues Feature in *Die Siedler 3* ist, sollen sie in jedem Fall in die E3-Demo eingebaut werden.

15. Mai 1998
Heute ist die erste Pressevorführung für zwei deutsche Magazine. Trotz des Vorbereitungsstresses schieben wir diesen Termin noch ein.

19. Mai 1998
Geräusche werden eingebaut. Erstmals hört man jetzt den Holzfäller hacken und die Schwerter scheppern.

25. Mai 1998
Heute soll die Demoversion für die Messe fertig werden. Es gibt noch einige Probleme. Zur Sicherheit brenne ich eine CD mit einer älteren Version. Morgen geht unser Flug nach Atlanta. Zum Glück haben wir eine Zwischenlandung in Frankfurt. Volker Wertich (er wohnt in der Nähe von Mainz) will mir dort die aktuellste Version übergeben.

26. Mai 1998
Flughafen Frankfurt. Ich stürme aus dem Flugzeug, da wir nur kurz Aufenthalt haben. Da sich keiner von uns am Frankfurter Flughafen auskennt, haben wir uns beide mit Handys bewaffnet. Ich wähle Volkers Nummer und hoffe, daß er auch wirklich da ist. Er geht auch sofort an den Apparat. Trotz durchgemachter Nacht ist er gut gelaunt. Jetzt kommt der schwierigste Teil des Plans; wir versuchen uns näherzukommen. Nach ca. zehn Minuten sehe ich endlich in der Ferne Volker. „Hallo, ich hab' dir mal drei Demos gemacht... eigentlich sollten alle laufen. Viel Spaß auf der Messe! Ich geh' jetzt ins Bett."

27. Mai 1998
Ich installiere die Demos. Sie laufen ohne Probleme auf den bereitgestellten Rechnern. Aufatmen bei allen. Ich gehe was essen (die Messe-Hotdogs sind klasse). Jetzt kann ich mir in Ruhe den Blue Byte-Stand ansehen. Das Ganze sieht ein bißchen wie ein *Siedler*-Dorf aus.

Ein exklusiver Blick hinter die Kulissen: So sieht der Editor aus, mit dem die Blue Byte-Designer alle Siedler 3-Missionen und -Karten gestalten.

Erinnert dezent an den StarCraft-Editor: In diesem Menü werden Landschaftstyp und Gebäude ausgewählt. Auch Ressourcen und Figuren finden sich in den Verzeichnissen.



Jeder Baum wird einzeln „gepflanzt".

Die Struktur der Landschaft wird grob vorgegeben. Die Anpassung von Küsten und Hügeln übernimmt das Programm.

28.-30. Mai 1998
Messen sind sehr anstrengend und *Die Siedler 3* kommt sehr gut an. Ich präsentiere im Fünfminutentakt die *Siedler 3*-Demo und habe am Samstag keine Stimme mehr.

Juni

18. Juni 1998
Heute machen wir mal wieder einen Online-Test. Diesmal klappt das Ganze und ist recht vielversprechend. Im August wollen wir mit einer speziellen Version online gehen. Dazu suchen wir 1.500 Tester.

Juli

2. Juli 1998
Die ersten Schiffe werden mit 3D-Studio erstellt: Fähren und Handelsschiffe. Da wir die Figuren sichtbar auf die Schiffe stellen wollen, müssen wir die Schiffe in viele einzelne Layer (Ebenen) zerlegen. Das Ganze benötigen wir dann auch noch als Ansichten aus sechs verschiedenen Richtungen.

6. Juli 1998
Volker baut testweise ein Schiff ein. Dieser Test ist notwendig, um unter anderem die Größe der Schiffe mit anderen Objekten vergleichen zu können. Daneben wollen wir das Umfärben der Segel in die jeweilige Spielerfarbe überprüfen. Auf den ersten Blick wirken die Schiffe etwas



Das Warenverteilungs-Menü sorgt dafür, daß Rohstoffe wie Eisen gezielt zu einzelnen Betrieben (hier: Schmieden, Werft und Kanonenwerkstatt) geliefert werden.

groß. Wir stellen fest, daß die Ausmaße okay sind. Wenn wir Waren und Personen sichtbar auf den Schiffen plazieren wollen, müssen diese relativ groß sein. Alles klar. Nachdem der Test funktioniert hat, können wir die noch fehlenden Schiffe rendern.

13. Juli 1998
Der Editor macht inzwischen große Fortschritte. Man kann schon sehr einfach Landschaften mit ihm gestalten, Ressourcen verteilen und Objekte setzen. Noch ist der Editor stark an die Anforderungen unserer Entwicklung angepaßt und kann in dieser Form nicht dem Hauptprogramm beigelegt werden. Damit auch Nichtprogrammierer damit umgehen können, muß die Bedienung stark vereinfacht werden.

16. Juli 1998
Wolfgang Walk und Marko Giertolla erstellen die ersten Karten für die *Siedler*-Missionen. Da noch nicht alle Features integriert sind, können wir sie noch nicht richtig testen. Eventuell müssen sie nochmals überarbeitet werden, aber wir haben bereits ein Grundgerüst.

August

4. August 1998
Volker Wertich zieht bei Blue Byte ein. Für die letzten Monate wird er hier in Mülheim sein. Das erleichtert die Kommunikation mit ihm.

13. August 1998
Die Anzahl der internen Beta-Tester wird aufgestockt. Schüler aus Mülheim, die uns schon bei *Incubation* und *Game, Net & Match!* geholfen haben, arbeiten als freie Mitarbeiter bei uns. Der Lobby-Server und die Online-Spielbarkeit müssen für den Test stabil sein.

18. August 1998
Der Test wird wohl erst im September starten. Es gibt noch einige Probleme.

26. August 1998
Doch noch im August geschafft. Die erste Welle der Benachrichtigungen ist raus. Jetzt warten wir mal ab.

31. August 1998
Eine Nachricht, die wir heute alle bekommen haben:

Blue Byte-Aktion
„Kampf der Sommergrippe – Es lebe der Mastertermin!"
Mittlerweile müßte jeder von Euch einen Obst-Teller und Multivitamintabletten bekommen haben – hoffentlich wirkt das ein wenig in dieser stressigen Phase dem körperlichen Verfall entgegen. Das übrige Obst liegt im Saftschrank und ist natürlich auch für umme!
*Damit's Euch nicht so geht wie mir (*hust*) – Erik Simon (Leiter der Entwicklungsabteilung)*

P.S.: Jeden Tag 'ne Vitaminpille nehmen, sonst gibt's 'ne Abmahnung!

Anmerkung der Redaktion: Sofern die Wirkung der Extraportion Vitamine vorhält und das Blue Byte-Team sein Versprechen wahr macht, ist *Die Siedler 3* ab 13. November 1998 im Handel erhältlich. Einen umfassenden Testbericht der fertigen Version lesen Sie in *PC Games* 1/99.
Mitprotokolliert von Petra Maueröder

INTERVIEW

Wie viele eMails habt Ihr schätzungsweise von den Beta-Testern erhalten?
Eine genaue Zahl habe ich nicht parat, aber es waren auf jeden Fall mehrere zehntausend.

Welche Änderungen wurden aufgrund von Anregungen der Beta-Tester noch in letzter Minute vorgenommen?
Die meisten Änderungen betreffen die Stärken und Schwächen der verschiedenen Rassen. Wir haben sie mehrfach verändert, bis die meisten zufrieden und die Verhältnisse optimal ausbalanciert waren. Auch bei den Kämpfen war Feintuning erforderlich. Am Anfang war Rushen (Überrennen des Gegners) relativ einfach möglich. Einige Spieler haben sich zu Recht beschwert, daß es diese Möglichkeit gab. Ein Rush-Game paßt nicht zum Charakter der *Siedler* und auch da haben wir für Abhilfe gesorgt.

Welches Detail hat Euch am meisten Kopfzerbrechen bereitet?
Die sichtbaren Warenstapel. Zum einen müssen die Waren auf die Figuren abgestimmt sein, denn diese transportieren alle Waren. Zum anderen müssen die Waren auch sichtbar vor den Gebäuden liegen, um dem Spieler einen Überblick über den Produktionsstand zu geben. Dabei dürfen sie nicht zuviel Platz benötigen.

Auf welches Feature seid Ihr am meisten stolz?
Es gibt kein isoliertes Feature, das das Spiel maßgeblich bestimmt. Das Spiel macht einfach Spaß und darauf sind wir stolz.

Angenommen, es hätten noch 2-3 Monate zur Verfügung gestanden: Welche Features hättet Ihr gerne noch zusätzlich eingebaut?
Wir hätten gerne noch den Karten-Editor beigelegt. Das haben wir leider nicht mehr geschafft, da er noch überarbeitet werden muß.

Welches Spiel seht Ihr als stärksten Siedler 3-Konkurrenten?
Die Siedler 2.

Welche Arbeiten müssen bis zum Master-Termin noch erledigt werden?
Testen und Feintuning.

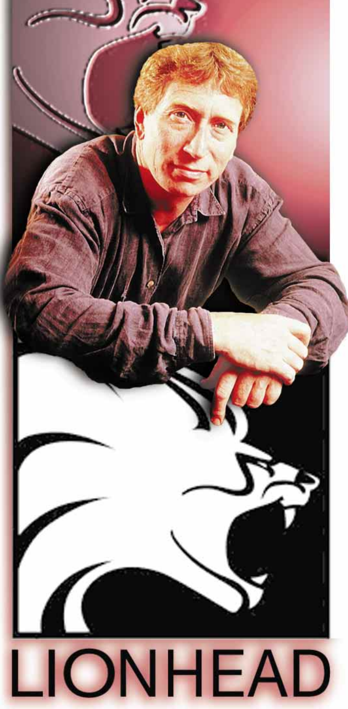
Wie wird Dein 13. November 1998 aussehen?
Ich stelle mich in die Ecke eines Software-Ladens und schaue zu, wie die Leute die *Siedler 3*-Stapel (hoffentlich) leerräumen.

Der Veröffentlichungs-Termin wurde um zwei Wochen verschoben. Was waren die Gründe?
Wir haben den Beta-Test für *Die Siedler 3* zum ersten Mal in Form eines Online-Tests durchgeführt – mit einer Resonanz und Begeisterung auf Seiten der Tester, die wir zunächst nicht erwartet hatten. Und daß die Ausweitung des Tests auf mehr als 18.000 Tester darüber hinaus zu ein bißchen mehr Anregungen und Arbeit führt, kann man sich sicher leicht vorstellen.

Was wäre passiert, wenn der ursprüngliche Termin „Ende Oktober" gehalten worden wäre?
Das Spiel wäre ein paar Prozent weniger gut gewesen.

Nach fast zwei Jahren Entwicklungszeit: Kannst Du die knuffigen Siedler-Figuren überhaupt noch sehen?
Hm, ich bin manchmal etwas hin- und hergerissen. Es gibt mit Sicherheit Tage, an denen ich sie nicht mehr sehen kann. Ich würde dann gerne wie in einem 3D-Action-Shooter durch die Siedlerdörfer laufen und.... Kommt aber eher selten vor. Das Spiel hat einen großen Suchtfaktor. Ich habe lange kein Spiel mehr gehabt, das mir soviel Spaß gemacht hat. Ich weiß, als Projektleiter muß ich das ja sagen. Probiert's einfach selber aus.

Welche Schlagzeile würdest Du gerne über die Die Siedler 3-Mannschaft lesen?
„*Siedler 3*-Team kann sich aufgrund des unglaublichen Erfolges eine Insel kaufen und zur Ruhe setzen". Zwei Monate später möchte ich gerne lesen: „Aufgebrachte *Siedler*-Fans zwingen Team zur Rückkehr. Sie verlangen *Siedler 4*!"



Steve Jacksons Tagebuch, Teil 12

Aaaaaaaahs und Ooohs

An der Erschaffung des äußerst komplexen Ungeheuers, zu dem sich Black & White entwickelt hat, arbeiten im Augenblick drei Teams. Die Programmierer beschäftigen sich mit der Künstlichen Intelligenz und den statistischen Datenbanken, die letztendlich die Balance und das Gameplay bestimmen. Die Künstler und Grafiker gestalten das Aussehen des Spiels, indem sie Tausende von Grafikbausteinen zeichnen, aus denen die Landschaften, die Kreaturen und die Bewegungen zusammengesetzt werden. Und die Programmierer der 3D-Engine haben die wenig beneidenswerte Aufgabe, beides in Einklang zu bringen...



Scawen führt sein Eye-Tracking-System vor, das den Blick einer Spielfigur unabhängig von ihrer Bewegungsrichtung lenkt.

Vom technischen Standpunkt aus betrachtet ist die Engine der bei weitem komplexeste Teil der Arbeit. Unsere drei Engine-Programmierer Jean-Claude Cottier, Scawen Roberts und Alex Evans werden daher vom Rest der Truppe beinahe fanatisch verehrt. Sie sind die Wahnsinnigen, die sich tagelang mit ihrer Arbeit zurückziehen, bis sie sich schließlich eines Tages aufrecht hinsetzen, und – hier bitte ein Tusch – das Spiel etwas Atemberaubendes kann, was es vorher nicht konnte. Kürzlich hat uns Scawen eine Routine vorgeführt, die nicht nur unseren Testlöwen durch eine 3D-Welt führen konnte, sondern es auch erlaubte, die Aufmerksamkeit der Figur auf bestimmte Objekte zu lenken. Während der Löwe also lief, blieb sein Blick stets an dem Gebäude haften, an dem er gerade eben vorbeigelaufen war. Ooohs, Aaahs und ähnlich erstaunte Laute ertönten aus der Menge, die sich um Scawens Monitor versammelt hatte. Eigentlich hat niemand auch nur eine Ahnung, wie die Engine-Programmierer arbeiten, am wenigsten ich.





Während des Sommers beschäftigten wir Alex Evans, einen brillanten jungen Demo-Programmierer, der vor seinem letzten Jahr an der Universität von Cambridge stand. An seinem ersten Arbeitstag war er kurz davor, weinend nach Hause zu rennen. Entmutigt wurde er von Peter Molyneux, der an diesem Tag einige Anweisungen gab: „Macht es zur schönsten Grafik-Engine, die die Welt jemals gesehen hat", war Peters Vorgabe, die er uns in seiner üblichen, beiläufigen Art gab. „Ich habe absolutes Vertrauen in euch – und ich will 5.000 animierte Spielfiguren, phantastische Landschafts-Grafiken und eine Kreatur, die so menschlich und einzigartig ist, daß sie der beste Freund des Spielers wird."

Die *Black & White*-Engine war sicherlich eine einschüchternde Aufgabe. Als Alex eingestellt wurde, hatte Jean-Claude Cottier bereits ein Landschaftssystem auf die Beine gestellt, das dank der überblendenden Texturen sehr organisch wirkende Darstellungen produziert. Jean-Claude hatte eine konkrete Vision von dem, was die Landschaft alles können muß. Jedes Haus in jedem Dorf sollte einen individuellen Garten haben. Wenn die Dörfer wachsen, werden sich Straßen entwickeln. Während der Spieler *Black & White* spielt, muß sich außerdem die Landschaft verändern, um die Art und Weise des Spielens widerzuspiegeln – aufgerissenes, dürres Land für böse Zauberer oder grüne, üppige Landschaften für die guten. Das eigentliche Problem fast aller bislang existierenden Spiellandschaften besteht darin, daß man genau sehen kann, daß das Land in einzelne, sich wiederholende Zellen aufgeteilt ist. Jean-Claude fand einen Weg, für jeden Quadratzentimeter Land eine einmalige Textur zu berechnen. Nun kann er mit einem einzigen Algorithmus alle Arten von Terrain berechnen – von den ägyptischen Pyramiden über die grasbewachsenen Hügel Irlands bis hin zu den schneebedeckten Gipfeln der Alpen. Und all das, ohne auch nur einen einzigen 90°-Winkel zu benötigen! Aber das war für JC noch längst nicht genug. Seine perfektionistische Seite ließ ihn eine revolutionäre Methode entwickeln, um mit einer 3D-Karte Wasserflächen zu erstellen. Das erlaubt wundervoll glitzernde Seen und kleine, plätschernde Wellen an den Ufern. Die Details, die in die Landschaft eingehen – fransige und schattenspendende Wolken oder mit Kieselsteinen bedeckte Felskippen –, werden die Grafik von *Black & White* einzigartig machen.





Drei Löwen mit unterschiedlicher Vergangenheit: Der erste ist einfach nur fett, der zweite durch und durch böse und der dritte ein turmhoher Gigant. In ihrer Jugend hatten die drei Kreaturen noch ein identisches Aussehen.

Während sich JC mit der Landschaft abplagte, sollte Alex versuchen, Gebäude und Kreaturen in die Spielwelt zu integrieren. Er benötigte etliche Tage und Nächte, um auch nur ansatzweise das Dateiformat von 3D Studio Max zu begreifen. Das ist das Programm, mit dem unsere Grafiker die einzelnen Spielobjekte gestalten – allerdings muß jedes einzelne Objekt in ein Format übersetzt werden, das die 3D-Engine von *Black & White* versteht. Die Zeit, die die Programmierung eines entsprechenden Konverters benötigte, ist aber gut investiert: Jeden Tag erstellen die Grafiker neue Objekte, die unmöglich alle per Hand umgerechnet werden können. Alex wurde auch die Aufgabe gegeben, weiche Schatten zu erstellen („... die Art von Schatten, die nie zuvor gesehen wurden!", wie Peter befahl). Sie sollten sich dynamisch über alle Objekte der Spielwelt bewegen, um dem Spiel ein deutliches Plus an Realismus zu geben. Die Schattierung verhindert den „Schwebe-Effekt" und läßt die Figuren und Gebäude viel überzeugender in der Landschaft stehen.



Lichteffekte sind unverzichtbar geworden: Ohne Schatten wirken die Objekte flach (links) und auch schattierte Objekte scheinen zu schweben (Mitte). Nur mit einem weichen Schlagschatten ist die Grafik stimmig.

Scawen, das dritte Mitglied des Engine-Teams (der erst kürzlich von einem Kurierdienst namens Black & White (!) zu uns stieß), übernahm die Aufgabe, die große Kreatur, seine Animationen und die Bewegungen der vielen kleineren Figuren zu erstellen. Während die meisten zeitgenössischen Spiele meist nur ein oder zwei animierte Figurklassen besitzen, konnte Scawen ein Skelettsystem programmieren, das er *jedem* bewegten Objekt zur Verfügung stellt. Das bedeutet, daß jede Figur – vom kleinsten Kaninchen bis zum turmhohen Löwen – ein Knochensystem besitzt, anhand dessen natürlich wirkende Bewegungen errechnet werden. Dabei setzt Scawen sogar eine Künstliche Intelligenz ein: Die virtuellen Lebewesen lernen, wie sie einen Hügel hinauflaufen müssen, wie sie bei Verletzungen humpeln oder wie sie rennen können, ohne umzufallen.

An der Engine zu arbeiten war für Alex Evans ein großartiges Erlebnis. Eine Menge von dem, was wir bei Lionhead vollbringen, wurde nie zuvor gemacht – und jeder winzige Schritt in Richtung einer fertigen Engine motivierte ihn aufs Neue. Wir haben unsere Arbeit so weit wie möglich in Teams aufgeteilt, damit wir uns nicht ständig auf den Füßen herumtrampeln (was durchaus wörtlich gemeint ist, da sich Scawen an einem herumstehenden Feldbett den Zeh verletzt hat). Aber es läuft nicht immer wie gewünscht – in einer Gruppe entsteht immer Reibung, egal wie sehr man auf sich achtet. Explodierende Spielfiguren, zehn Meter große Kaninchen oder sich hin- und herbewegende Köpfe, die sich in bedrohlichen Klauen drehen, sind häufig auftretende Phänomene in unserem Teil des Büros. Dennoch wird Alex Evans bald wieder zu uns kommen. „Alex! Was hast du schon wieder getan!", wird JC rufen. „Nichts! Es war Scawen!" „Unsinn!" „Ich weiß nichts von einer Kuh mit einem Fünf-Zentimeter-Kopf und Zehn-Meter-Hufen! Die Grafiker waren das!" Bei denen bleibt der Schwarze Peter meistens liegen. Arme Grafiker, nicht wahr?

Steve Jackson ■



Thilo Bayer fordert die Gleichberechtigung für alle Körperteile

Gar seltsame Blüten treibt zuweilen die Controller-Branche. Dem aufmerksamen Beobachter fallen besorgniserregende Entwicklungen auf. Das zentrale Thema ist die zunehmende Einbindung der verschiedensten Körperteile zum Zwecke der Spielsteuerung. Dabei fing alles ganz harmlos an: **Mit der rechten respektive linken Hand hielt der Spieler munter seinen Joystick und ahnte noch nichts vom kommenden Grauen.** Ganz klammheimlich gesellte sich ein Schubregler (auch Throttle gennant) an die andere (freie) Hand, womit die Zahl der aktiven Körperpartien schon auf zwei stieg. Ganz Hartgesottene dürstete es nun auch nach Beinarbeit. Abrakadabra: Schon standen die verführerischen Ruder-Pedale im Regal. Doch damit noch nicht genug: Der noch unversklavte Kopf wurde nun mit einem Helm malträtiert, der die Bewegungen der eigenen Rübe in die Steuerung der Spielfigur umsetzte. Die Augen sind noch frei? Kein Problem: Schwuppdiwupp, eine Shutterbrille auf den Kopf geschnallt und wieder eine Extremität auf der Checkliste abgehakt. Wie wäre es nun mit Kraftrückkopplung? Auch keine Aktion. Die Pedale werden ausgetauscht, das Lenkrad angeschraubt und ab geht die Landpartie auf der Buckelpiste. Aber Moment: **Warum nicht gleich das ganze PC-System auf einen drehbaren Spielestuhl mit FF flexen?** Und drumherum die Dolby Surround-Anlage festschweißen, damit Sie auch mächtig was auf die Ohren bekommen? Ja, so gefällt mir das Bild eines Ganzkörper-Controllers. Sie meinen, ich würde hier etwas übertreiben? Dieses Bild eines „Frankenstein erschafft ein Joystick-Monster" entspricht nicht der Realität? Dann muß ich Sie leider enttäuschen. Und zwar ganz konkret.

Aztech PCI Galaxy

Galaktischer Sound

Die neue PCI-Soundkarte PCI Galaxy verwendet die QSound Q3D-Technologie, um 3D-Klänge zu erzeugen. Sie ist neben DirectSound auch zu DirectSound 3D kompatibel. Ihr 128-stimmiger Wavetable-Synthesizer ist zukunftsweisend DirectMusic- sowie Downloadable Sounds-fähig. Ältere DOS-Spiele verwenden die SoundBlaster und Soundblaster Pro-Emulation der Karte. Im Voll-Duplex-Modus ist gleichzeitige die Aufnahme und Wiedergabe von Audiodaten möglich. Im Lieferumfang enthalten sind Treiber für Windows 95/98/NT sowie ein Software-Paket. Die Karte wird mit 5 Jahren Garantie ausgeliefert und wird für knapp 100,- Mark zu haben sein.
Info: Aztech, 0421-1625615 (www.aztech.com.sg)



Die Aztech PCI Galaxy bietet auch für den kleinen Geldbeutel vernünftigen und eindrucksvollen 3D-Sound.

Voodoo2-Referenztreiber

Frischer Wind

Der neue Voodoo2-Referenztreiber wurde auf DirectX 6.0 zurechtgeschrieben und unterstützt nun auch Multi-Texturing. Die Anpassung an die neueste Direct3D-Version bringt bei DirectX 5-Spielen allerdings kaum Geschwindigkeitsvorteile. Erst Spiele, die für DirectX 6.0 konzipiert sind, können diese nutzen. Die wesentlichen Vorteile der aktuellen Treiberversion sind in der Unterstützung der AMD K6-2-Prozessoren mit 3DNow!-Technologie sowie der 3D-Brillen von H3D zu sehen. Auf unserer Heft-CD finden Sie neben dem Voodoo2-Referenztreiber auch das dazugehörige Control Panel mit erweiterten Einstellmöglichkeiten.

3Dfx Hardware Profile	
Scanline Interleave:	*Not Detected*
FBI Revision:	4
Frame Buffer Memory:	4 MB
Texture Mapping Unit(s):	2
TMU Revision:	4
Total Texture Memory:	8 MB

3Dfx Software Profile	
FxMemMap VxD Version:	4.10.01.0015
WinGlide 2.x Driver Version:	2.54
DosGlide 2.x Driver Version:	2.54
WinGlide 3.x Driver Version:	3.01
Direct3D Driver Version:	4.10.01.0271-2.18
Direct3D 32-bit DLL Version:	4.10.01.0271-2.18
Direct3D 16-bit DLL Version:	4.10.01.0271-2.18

Der neue Voodoo2-Referenztreiber auf unserer CD-ROM bringt Glide- und Direct3D auf aktuelle Versionsnummern. Einige Spiele nutzen schon die neuen Möglichkeiten.

Union Reality Gear

Funsoft/Rushware nimmt einen neuen Anlauf, um dem schon in Ausgabe 6/98 getesteten Union Reality Gear den richtigen Feinschliff zu verpassen. Man hat sich der kritischen Anmerkungen von Publikum und Fachpresse angenommen und ein deutlich verbessertes Produkt auf die Beine gestellt. So ist der Hauptvorteil des neuen Headsets vor allem darin zu sehen, daß es neben normalen Eingabegeräten wie Tastatur, Joystick oder Lenkrädern als zusätzliches Eingabegerät verwendet werden kann. Diese Double Device-Technologie wird über einen speziellen Adapter sowie speziell programmierte Spiele hergestellt. In einer Flugsimulation läßt sich also weiterhin mit Joystick und Schubregler fliegen, während das Headset die Bewegungen des Kopfes im virtuellen Cockpit steuert. Ein weiteres ideales Einsatzgebiet sind die neuesten Mech-Spiele wie *Starsiege* oder *Mechwarrior 3*, die eine Trennung von Richtungs- und Aktionssteuerung erlauben. Diese spezielle Spiele-Unterstützung wird entweder über nachgelieferte Patches oder über eine direkte Integration in das jeweilige Spiel hergestellt. Verbessert wurden auch die Test-Software sowie der beiliegende Controller. Ab Ende Oktober wird das UR Gear für 259,- Mark mit der Vollversion von DIDs *Total Air War* ausgeliefert.
Info: Rushware, 02131-6070 (www.funsoft-online.com)



Das Union Reality-Headset vereint viele Funktionen. Neben der Richtungssteuerung durch Kopfbewegungen sind auch ein Gamepad, Stereo-Lautsprecher sowie ein Mikrofon zur Spracherkennung integriert.

Hercules Terminator Beast SuperCharged

Muskelprotz

Hercules beehrt den Grafikkarten-Markt Anfang November mit einer detailverbesserten Variante der Terminator Beast. Die Karte soll laut Hersteller schneller sein als die Basisversion. Der Chiptakt läßt sich durch ein eigenes Utility sogar bis in Regionen um 125 MHz hochtakten. Spezielles SGRAM mit geringer Ansprechzeit ist für diese Tuning-Operation verantwortlich. Der eigene Videoausgang erlaubt den Anschluß an Fernseher oder Videorecorder. Der Preis für die SuperCharged wird bei ca. 280,- Mark liegen.

Info: Hercules, 089-89890573 (www.hercules.com)



Die Terminator Beast SuperCharged läßt sich per Software hochtakten.

Logitech WingMan Interceptor und Gamepad

Der WingMan Interceptor von Logitech soll dank einer speziellen Magnet-Technologie genauer sein als seine Knüppel-Konkurrenz. Neun Knöpfe, drei Coolie Hats und ein Schiebregler sorgen so bei Freizeitfliegern für unbeschwerten Fluggenuß. Die Knöpfe sind durch die beigelegte WingMan Profiler-Software frei konfigurierbar. Ab Anfang Herbst gibt es den Interceptor mit den Spielen *Warbirds* und *F-22 ADF* für 129,- Mark. Im September kommt das WingMan Gamepad in die Händlerregale. Neun Knöpfe und zwei Schnellfeuertasten sowie ein Anschluß für ein zweites Gamepad lassen nicht nur Mulitplayer-Freunde aufhorchen. Für knapp 70,- Mark bekommt der Spieler noch eine eingeschränkte OEM-Version von *Jazz Jackrabbit 2* sowie die Profiler-Software dazu.

Info: Logitech, 069-92032165 (www.logitech.de)

Für den WingMan Interceptor wurde das Logitech-Einheitsdesign ein wenig verändert.

Logitech SoundMan

Die Sound-Familie

Die neue Lautsprecher-Familie von Logitech umfaßt drei Boxensysteme. Der SoundMan besteht aus zwei Boxen mit einem Laustärkeregler und kostet knapp 100,- Mark. Sein größerer Bruder SoundMan Pro läßt seinen Klang in Laustärke, Höhen und Tiefen verstellen. Jede Box hat eine Nennleistung von 12,5 Watt und ist wie die restlichen SoundMan-Produkte magnetisch abgeschirmt. Außerdem hat der SoundMan an der Rückseite einen eigenen Audioausgang. Der SoundMan Pro wird 169,- Mark kosten. Für den SoundMan Pro mit zusätzlichem Subwoofer muß der Spieler schon etwas tiefer in die Tasche greifen; diese baßlastige Kombination schlägt mit 349,- Mark zu Buche.

Info: Logitech, 069-92032165 (www.logitech.de)



Das SoundMan Extreme-Paket umfaßt die SoundMan Pro-Lautsprecher und den Logitech Subwoofer.

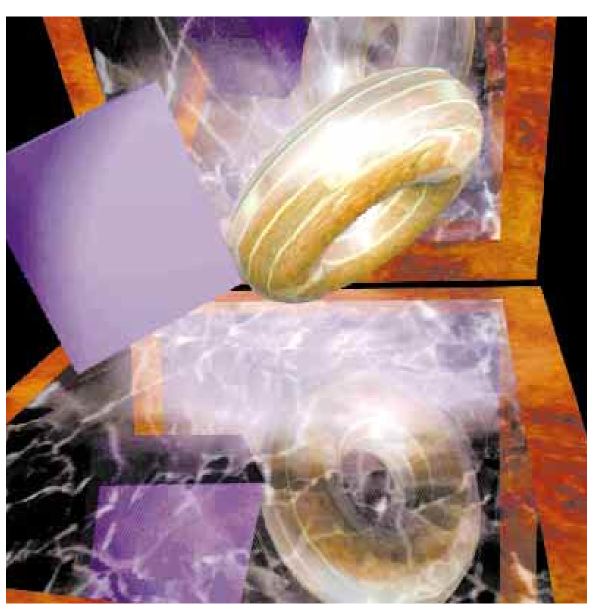
Rendition RRedline

Der Name des neuen Rendition-Chips ist etwas verwirrend, da die hauseigene Programmierschnittstelle ebenfalls diese Bezeichnung trägt. Bisher war der Chip-Entwickler durch seine Verité-Reihe bekannt, die unter anderem den V1000 und die V2x00-Serie umfaßt. Jede Woche bekommt der interessierte Anwender einen neuen Hintergrundbericht zu den Fähigkeiten des RRedline auf der Homepage präsentiert. Für zukünftige DirectX 6-Spiele werden sicherlich die beiden Textureinheiten von Bedeutung sein. Außerdem verfügt der Chip über ein 128 Bit-Speicher-Interface, das in zwei getrennte 64 Bit-Systeme aufgeteilt wird. Dadurch kann der RRedline gleichzeitig Texturdaten empfangen und Daten in den Bild- oder Z-Puffer schreiben. Weitere Vorteile der Rendition-Entwicklung sind im Echtfarben-Rendern, der 32 Bit genauen Verwaltung von Tiefen-Infos und der Unterstützung von bis zu 32 MB Grafik-RAM zu sehen.

Info: Rendition, www.rendition.com

STECKBRIEF

Chip	Rendition RRedline
Info	www.rendition.com
Chiptyp	2D-/3D-Kombichip
Bauform	PCI/AGP
AGP-Modi	2X, SBA, DME
Grafik-RAM	4-32 MB SD-/SGRA.
RAMDAC	250 MHz
3D-API	Direct3D, OpenGL
3D-Farbtiefe	32 Bit
Tiefeninfo	24 Bit
3D-Effekte	Kantenglättung, Bump Mapping, Multi-Texturing
Stärken	Zwei Render-Engines, 3D-Effekte
Schwächen	Später Marktauftritt



Diese beeindruckende Szene wurde mit dem RRedline von Rendition erstellt. Auf jedem Pixel befinden sich zwei Texturen, eine Licht- und eine Umgebungs-Textur. Die Kanten sind außerdem per Anti-Aliasing geglättet.

Im Test: Metabyte WickedVision H3D Stereobrille

Fernsehen

Monitore fristen ein trauriges Dasein. Als Flachmänner können sie lediglich zweidimensionale Bilder an den Betrachter schicken. Die Illusion einer dritten Spiele-Dimension wird lediglich durch Polygone erzeugt, die in verschiedenen Tiefen-Ebenen verwaltet werden. Gibt es etwa keine Hoffnung mehr auf Virtual Reality am PC?

Die dritte Spiele-Dimension ist optisches Blendwerk. Was der Spieler auf seinem Bildschirm sieht, ist in Wirklichkeit eine gut ausgeklügelte Verschwörung, um ihm eine echte 3D-Landschaft vorzugaukeln. Wicked3D und H3D gehen nun sogar einen Schritt weiter und bieten mit ihrem Stereobrillen-System eine erschwingliche Möglichkeit an, noch realistischere Tiefenerlebnisse zu erleben. An Versuchen, mittels Virtual Reality-Brillen oder ganzen -Helmen das Zocken in neuen Dimensionen zu ermöglichen, mangelte es in der Vergangenheit wahrlich nicht. Wirklich überzeugen konnten diese Lösungen aber kaum, da sie wahlweise zu teuer, technisch unterbelichtet oder mit geringem Tragekomfort verbunden waren.

Aufbauarbeiten

Ungefähr 300,- Mark kostet das Brillenpaket, das aus einem bequem zu tragenden 3D-Nasenfahrrad, einem VGA-Konverter sowie einer Infrarot-Gegenstelle besteht. Zwingende Voraussetzung für das Betreiben der 3D-Brille ist weiterhin eine Voodoo2- oder Banshee-Karte von Metabyte/ Wicked3D. Der Grund: Metabyte hat es geschafft, mit seiner Treiber-Eigenentwicklung die Kompatibilität zu fast 100 Spielen herzustellen. Der eigentliche Brillenhersteller H3D hat hingegen einen Treiber im Angebot, der nur mit Open GL-Ballerspielen funktioniert und eine Voodoo- oder Rendition-Karte voraussetzt. Der Aufbau beginnt mit dem Anbringen des Konverters, der auf den VGA-Ausgang der Grafikkarte gesteckt wird. Diese reichlich klapprige Konstruktion wird mit einem Netzteil sowie der Infrarot-Gegenstelle verbunden, die normalerweise auf dem Spiele-Bildschirm plaziert wird. Nun gilt es, die Wicked3D-Grafikkarte richtig zu installieren und die WickedVision-Settings auszuprobieren. Ein kurzes Test-Programm überprüft dabei die Funktionsfähigkeit des Stereo-Modus. Da der Konverter die Bildschirm-Ansicht in zwei Bilder zerlegt und jedes Auge abwechselnd eines davon zu sehen bekommt, sollte das Gespann aus Grafikkarte und Monitor in der jeweiligen Spiele-Auflösung auch 120 Hz Wiederholfrequenz vertragen. Das ist aber weder bei der Voodoo2 noch bei der Banshee von Wicked3D ein Problem – lediglich der Monitor muß mitspielen.

Brillenspiele

Um die praktischen Fernseh-Fähigkeiten des Brillengestells auszutesten, stürzte sich die Hardware-Redaktion in folgende 3D-Abenteuer.

Spiel	3D-Eignung
Forsaken	Gut
G-Police	Gut
Incoming	Sehr gut
Jedi Knight	Sehr gut
NFS 3	Gut
POD	Gut
Redline Racer	Gut
SotE	Sehr gut
Tomb Raider II	Gut
Turok	Sehr gut
Unreal	Sehr gut
WC Phophecy	Befriedigend

Sobald die Bügel auseinandergeklappt werden, schaltet sich die batteriebetriebene Brille ein.

Die Ferngläser sind bequem zu tragen und sehr leichtgewichtig.

Die Infrarot-Gegenstelle wird auf dem Spiele-Bildschirm plaziert und koordiniert zusammen mit dem VGA-Konverter die Ansteuerung der Augen.

Brillen-Praxis

Nach dem Aufbau steht der Härtetest im Spiele-Alltag an. Eine gut dokumentierte Liste auf der Internetseite von Wicked3D (www.wicked 3d.com) informiert über alle getesteten Spieletitel und deren Stereobrillen-Eignung. In der Direct3D-Abteilung stürzten wir uns unter anderem in *Forsaken* und *Incoming*. Gerade diese Titel vermittelten einen hervorragenden räumlichen Eindruck vom hektischen Spielegeschehen. Per Hotkey wird einfach zwischen der normalen und der stereoskopischen Ansicht umgeschaltet. Auch 3D-Shooter der Marke *Unreal* erzeugten ein völlig neues Spiele-Erlebnis. Wie im 3D-Kino drohten Gegenstände durch den Betrachter hindurchzufliegen, während Explosionen realitätsnäher als je zuvor wirkten. Kleinere Spielspaß-Hürden sind die teilweise schwer zu lesenden Texte in Zwischen-Menüs und die schlecht zu erkennenden Instrumententafeln in Flugsimulatoren. Außerdem ist die deutsche Dokumentation im Moment etwas unglücklich geraten, so daß der Anwender Pionierarbeit leisten muß.

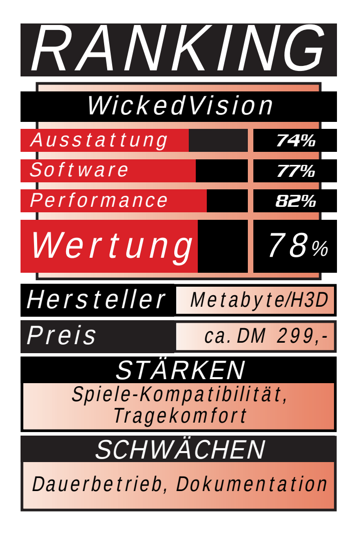


Incoming ist ein Parade-Beispiel für die beeindruckenden Fähigkeiten der 3D-Brille. Gerade bei Actionspielen mit hektischem Spielablauf macht der Einsatz der Ferngläser am meisten Spaß.

Der Optiker rät

Obwohl der Spielespaß mit dem Brillensystem wirklich enorm ist, muß man klare Einschränkungen machen. So ist das dauerhafte Tragen der 3D-Augengläser sicherlich nicht gesundheitsfördernd und dürfte sanftere Gemüter relativ schnell einem Schwindelanfall nahebringen. Weiterhin bleibt festzuhalten, daß neben dem eigentlichen Brillenset auch die Investition in eine Wicked 3D-Karte anzuraten ist. Ohne den WickedVision-Treiber macht das dreidimensionale Erlebnis wenig Spaß. Besitzer eines 15-Zoll-Monitors schauen ebenfalls eher in die Röhre. Der Stereo-Effekt ist dann am größten, wenn der Monitor eine ansehnliche Bilddiagonale hat und man zumindest 800x600 Bildpunkte im Spiel einstellen kann. Die letzte Einschränkung betrifft die Spiele-Performance: Je nach Titel muß man mit leichten Einbußen rechnen, die aber aufgrund der generellen Voodoo2-Geschwindigkeit nicht sonderlich ins Gewicht fallen.

Thilo Bayer



Der Vergleichstest: Force Feedback-Lenkräder im Überblick

Schwerkraft

Was bringt der Weihnachtsmann wohl in diesem Jahr? Eine neue Grafikkarte? Eine Soundkarte im praktischen PCI-Format? Oder gar Windows 98? Wenn es nach dem Willen der Controller-Entwickler geht, steht nur ein Herzenswunsch dick und fett auf der Liste: Lenkradsysteme mit Force Feedback.

ACHSEN-EFFEKTE

Die wenigsten Spiele berücksichtigen bei ihrer FF-Umsetzung schon den Umstand, daß ein Lenkrad nur auf einer Achse Effekte wiedergeben kann. Erst zukünftige Rennspiele werden diesen wichtigen Zusammenhang bei der Effektplanung einkalkulieren.

Joystick



Richtungsachsen

Lenkrad



Richtungsachsen

Controller-Hardware mit Wackelgarantie ist wieder auf dem Vormarsch. Nach der Veröffentlichung des Force FX von CH Products und des SideWinder FF Pro von Microsoft war lange Zeit absolute Stille im Controllerwald. Während die Joystick-Abteilung bis heute noch dahindarbt und mit dem WingMan Force von Logitech nur einen prominenten Neuzugang vermelden kann, sieht die Welt der Lenkräder schon rosigeren Zeiten entgegen. Bis zum Jahresende werden ein gutes Dutzend kraftverstärkte Steuermänner in den Läden stehen und auf willige Käufer warten. Wir begnügen uns mit sechs Vertretern dieser neuen Controller-Generation, um einen ersten aussagekräftigen Vergleich über die Test-Bühne zu bringen. Schnallen Sie sich an und folgen Sie unserem Test-Marathon durch die wunderbare Welt der FF-Rennspiele.

Startaufstellung

Angesichts der drohenden Lenkrad-Welle ist es doch reichlich verwunderlich, daß im Moment gerade mal drei Force Feedback-Joysticks auf dem Markt sind. Offensichtlich sehen die Controller-Schrauber im Lenkerbereich ein wesentlich besseres Markt-Potential und wollen gleich zu Beginn etwas vom großen FF-Kuchen abhaben. Der potentielle Lenker-Käufer hat hingegen ein kleines Problem: Die tollsten FF-Lenkradsysteme sind nur die Hälfte wert, wenn die entsprechende Unterstützung durch Spiele fehlt. Glücklicherweise haben die Spiele-Entwickler rechtzeitig das generelle Potential von Force



Feedback erkannt und integrieren deshalb vermehrt geeignete Effekte in ihren Titeln. Das große Aber betrifft jedoch die Art der Rüttel-Effekte. In Ermangelung einer passenden Lenkrad-Hardware sind die erhältlichen Titel allesamt noch für einen Joystick mit zwei Achsen (X und Y) vorgesehen (sogenanntes Joystick-FF). Der Spieler erhält also sowohl beim Steuern nach links und rechts als auch bei Bewegungen nach vorne oder hinten eine kraftverstärkte Rückmeldung. Ein Wheel hat hingegen nur eine Steuerungs-Achse (die X-Achse), während die zweite Achse für die kraftlosen Pedale benötigt wird. Was passiert nun, wenn der Spieler einen mit Joystick-FF aufgebohrten Titel zockt und dabei ein FF-Lenkrad benutzt? Er spürt natürlich nur die Effekte, die auf die X-Achse programmiert wurden. Pflanzt man hingegen einen FF-Knüppel auf den Tisch, werden beide Achsen mit Schüttelfrost bedacht.

Ausweg in Sicht

Ist nun genereller Katzenjammer angesagt? Glücklicherweise nicht. Auf der einen Seite werden zukünftige Spiele sicherlich berücksichtigen, daß manche Rennfahrer mit einem FF-Lenkrad durch die Lande düsen. Außerdem besteht durchaus die Möglichkeit, schon vorhandene Spiele nachträglich mit einem Patch auf Lenkrad-FF zu trimmen. Microsoft hat es indirekt vorgemacht, indem die Software-Schmiede spezielle FF-Versionen ihrer Titel *Monster Truck Madness 2* sowie *Cart Precision Racing* aus der Taufe gehoben hat. Leider liegen diese Varianten vorerst nur dem hauseigenen FF-Lenkrad bei, womit eine generelle Verfügbarkeit zumindest in Frage gestellt ist. Von Microsoft bzw. Saitek stammt eine weitere Möglichkeit, Joystick-FF auf Lenkrädern zu spüren. Per Schalter in der Spielesteuerung werden die Effekte der Y-Achse einfach mit auf die X-Achse gepackt. Das Resultat sind zwar deutlich kräftigere Rüttler, das Gefühl für einzelne Rückmeldungen geht aber aufgrund der Zusammenmischung verloren. Immerhin sorgt dieses

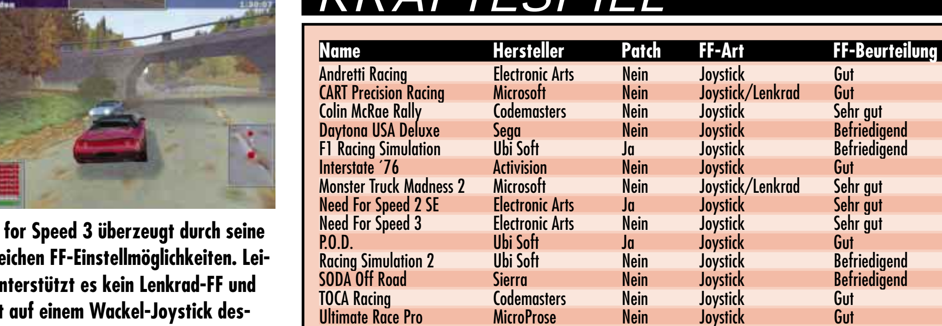


Microsoft bundelt seinen Rüttel-Lenker mit einer speziell optimierten FF-Version von Monster Truck Madness 2. Mit den Schütteleinlagen macht dieses Fun-Rennspiel wesentlich mehr Spaß.



Need for Speed 3 überzeugt durch seine zahlreichen FF-Einstellmöglichkeiten. Leider unterstützt es kein Lenkrad-FF und bietet auf einem Wackel-Joystick deshalb mehr Effekte an.

KRÄFTESPIEL



Name	Hersteller	Patch	FF-Art	FF-Beurteilung
Andretti Racing	Electronic Arts	Nein	Joystick	Gut
CART Precision Racing	Microsoft	Nein	Joystick/Lenkrad	Gut
Colin McRae Rally	Codemasters	Nein	Joystick	Sehr gut
Daytona USA Deluxe	Sega	Nein	Joystick	Befriedigend
F1 Racing Simulation	Ubi Soft	Ja	Joystick	Befriedigend
Interstate ´76	Activision	Nein	Joystick	Gut
Monster Truck Madness 2	Microsoft	Nein	Joystick/Lenkrad	Sehr gut
Need For Speed 2 SE	Electronic Arts	Ja	Joystick	Sehr gut
Need For Speed 3	Electronic Arts	Nein	Joystick	Sehr gut
P.O.D.	Ubi Soft	Ja	Joystick	Gut
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Nein	Joystick	Befriedigend
SODA Off Road	Sierra	Nein	Joystick	Befriedigend
TOCA Racing	Codemasters	Nein	Joystick	Gut
Ultimate Race Pro	MicroProse	Nein	Joystick	Gut

STATEMENT

Die erste Welle an FF-Lenkern ist also da. Doch welche wichtigen Schlüsse kann man nun aus den Test-Ergebnissen ziehen? Zum einen bleibt festzuhalten, daß sich Rennspiele offensichtlich vorzüglich für kräftige Wackel-Einlagen empfehlen. Bei Fun-Titeln der Marke *Monster Truck Madness 2* oder *Need for Speed 3* sorgt das FF-Element für eine deutliche Belebung im Einzelspieler-Modus. Wer dagegen lieber in echten Rennwagen seine Runden zieht *(Racing Simulation 2, Cart Precision Racing)*, wird die eher dezente Force Feedback-Unterstützung als Realitätsbonus gerne mitnehmen. Leider müssen sich Käufer eines FF-Lenkers bewußt sein, daß eine spezielle FF-Optimierung erst mit den neueren Spielen umgesetzt wird. Die Kraftmomente bei den bisher erhältlichen Titeln sind zwar ganz nett, kommen aber ironischerweise auf Joysticks besser zur Geltung. Die letzte Erkenntnis betrifft den Wettkampf zwischen i-force-Geräten und Controllern auf Basis der Microsoft-Technologie. Wie es scheint, geht die erste Runde in dieser Schlacht klar an den Software-Giganten. Sowohl das Saitek- als auch das Microsoft-Wheel überzeugen durch eine hervorragende Spielbarkeit in Spielen mit und ohne Kraftrückkopplung. Vielleicht wendet sich dieses Blatt aber, wenn wir - voraussichtlich schon im nächsten Heft - die Steuermänner von Thrustmaster, InterAct, Logitech oder Act Labs auf die Piste schicken können.



System dafür, daß man nicht ganz so kraftlos durch die Landschaft fahren muß.

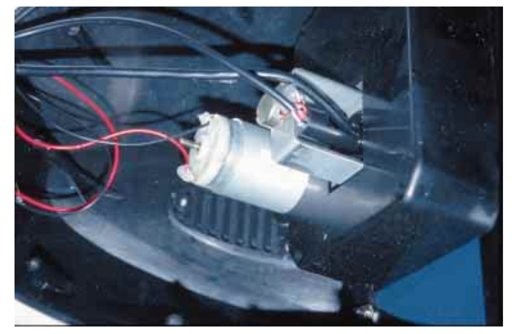
Warm up

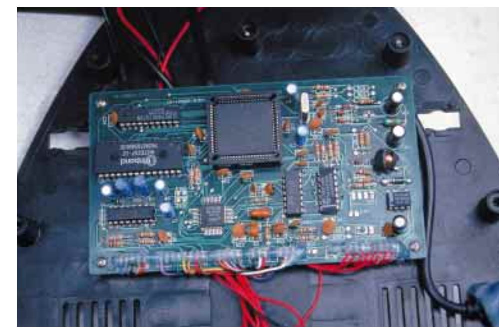
Grundsätzlich lassen sich zwei Kategorien von FF-Lenkrädern ausmachen. Die eine Fraktion bilden die Geräte auf i-force-Basis, während die andere Partei auf der FF-Technologie von Microsoft aufbaut und damit DirectInput unterstützt (siehe Extrakasten). Die Verbindung zum Spiele-PC kann je nach Lenkrad entweder über die serielle Schnittstelle oder über den MIDI-Port der Soundkarte hergestellt werden. I-force-Controller werden dabei über einen COM-Port angeschlossen, die DirectInput-Lenker dagegen über den Gameport. Die einzige Ausnahme bildet das FX Wheel von InterAct, das auf dem i-force-Protokoll basiert und trotzdem den Weg über den MIDI-Port nimmt. Die Vor- und Nachteile der jeweiligen Schittstelle sind schnell erklärt. Wenn die Effekte über den Gameport geschickt werden, muß der Anwender eine Soundkarte besitzen, die über einen richtigen MIDI-Port verfügt. Ältere Billig-Soundkarten geben da schnell den Geist auf und sind nicht kompatibel. Solche Probleme hat ein Gerät an der seriellen Schnittstelle natürlich nicht. Dafür muß ein entsprechender COM-Port auch frei sein.

Performance-Fragen

In unseren Praxistests zeigte sich deutlich, daß die Controller auf Basis der Microsoft-Technologie (SideWinder FF und Saitek R4 Force Wheel) die geringsten Performance-Einbrüche bei Aktivierung entsprechender Effekte aufweisen. Dieses Verhalten ist darauf zurückzuführen, daß die Controller am besten mit der DirectX-Schnittstelle kommunizieren können. Es bleibt abzuwarten, ob Treiber-Optimierungen der i-force-Geräte zu einer verbesserten Performance führen. Eine andere Lösung dieser Geschwindigkeitseinbußen sind Geräte mit USB-Unterstützung. Hier halten sich die Hersteller aber sehr bedeckt, da diese Schnittstelle offensichtlich noch nicht voll ausgereift ist. Außerdem verlangt sie zwingend den Einsatz von Windows 98. Ein wichtiges Bewertungskriterium bei FF-Lenkern ist die Spielbarkeit bei Spielen ohne Rüttel-Unterstützung. Die Controller von Microsoft und Saitek haben hier eine elegante Lösung anzubieten, die einen sehr guten Widerstand in solchen Titeln ermöglicht. Dazu wird einfach der FF-Button eingeschaltet, wodurch das Lenkrad eine vorher festgelegte Rückstellkraft produziert. Mit deren Hilfe lassen sich Titel wie *Grand Prix Legends* hervorragend bewältigen. Steuermänner auf i-force-Basis weisen dagegen eine mechanische Federung auf, die nicht separat zugeschaltet werden kann. Bei einigen Controllern reicht diese jedoch nicht aus, um kurvenreiche Strecken ohne ständiges Kurbeln und Gegensteuern zu überstehen.

Thilo Bayer ■





Links sehen Sie einen typischen Elektro-Motor, der den Steuermann zum Wackeln bringt. Rechts daneben ist die Hauptplatine zu sehen, auf der sich der Rechenknecht zur Steuerung der Effekte befindet.

TEST-PHILOSOPHIE

Die Kandidaten im Starterfeld mußten sich zahlreichen theoretischen und praktischen Leistungstests unterziehen. In der Kategorie „Ausstattung" bewerten wir die Hard- und Softwareseite. Wichtig ist hier der Funktions-Umfang, der sich durch Aktionsknöpfe, Wippschalter, Schaltknüppel oder Pedale ergibt. Außerdem sind Faktoren wie Garantiezeit, Kabellänge und die Software-Ausstattung wichtig. Im Bereich „Features" werden unter anderem die Art der Befestigung, die Ergonomie der Controller-Konstruktion und die Möglichkeiten der Software beurteilt. Bei FF-Lenkrädern ist dabei auch der allgemeine Widerstand wichtig, der für ein mehr oder weniger gutes Fahrgefühl sorgt. Die „Performance" betrifft die Qualität und den Umfang der übertragenen FF-Effekte, das Verhalten des Lenkrades in kraftlosen Spielen sowie die eigentliche Spiele-Geschwindigkeit. Bricht die Leistung eines Spieles durch die Aktivierung von Kraft-Effekten ein, so wird dies selbstverständlich negativ vermerkt. Als Rüttelspiele kamen dabei *Monster Truck Madness 2* in der speziellen FF-Version sowie *Need for Speed 3* zum Einsatz. Im kraftlosen Spiele-Alltag mußten sich die Kandidaten mit *Grand Prix Legends* auseinandersetzen, das durch seine feinfühlige Steuerung einen hohen Anspruch an das jeweilige Lenkrad stellt.

KRAFTAKTE





Wie im Grafikkarten-Bereich gibt es auch bei Force Feedback-Geräten verschiedene Software-Schnittstellen, die angesprochen werden können. Zum einen ist DirectInput von Microsoft zu nenen. Es ist Bestandteil von DirectX und wird von Microsoft selbst (Force Feedback Pro/ Wheel) sowie auch exklusiv vom Saitek-FF-Wheel (R4 Force Wheel) unterstützt. Die restlichen FF-Controller greifen auf eine andere Schnittstelle zu. Diese heißt i-force und wurde von Immersion entwickelt. In der Version 1.5 war sie noch nicht kompatibel zu DirectInput, ab i-force 2.0 trifft dieser Umstand glücklicherweise nicht mehr zu. Jedes auf DirectX basierende Spiel kann also auch einen i-force-Controller zum Rütteln bringen.

Hersteller	Guillemot	InterAct Jöllenbeck	Microsoft	Saitek	SC&T (Pearl)	Vidis Destiny
Modell	Race Leader FF	FX Racing Wheel	SideWinder FF Wheel	R4 Force Wheel	Ultimate Per4mer FF	FF Steering Wheel
Info-Telefon	0211-338000	04287-125113	0180-5251199	089-54612710	0180-55582	040-5148400
Internet-Seite	www.guillemot.com	interact-europe.de	www.microsoft.de	www.saitek.de	www.platinumsound.com	www.vidis.com
Preis (lt. Hersteller)	DM 299,-	DM 99,-	DM 370,-	DM 375,-	DM 399,-	DM 389,-
Ausstattung						
Pedale	Ja	Ja (Fingerpedale)	Ja	Ja	Ja	Ja
Funktionstasten	12 + Coolie-Hat	6	8	6	12	6
Schaltknüppel	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein	Nein
Wippschalter	Ja (digital)	Nein	Ja (digital)	Ja (digital)	Nein	Ja (digital)
Anschluß	Seriell	Gameport	Gameport	Gameport	Seriell	Seriell
FF-Schnittstelle	i-force/DirectInput	i-force/DirectInput	DirectInput	DirectInput	i-force/DirectInput	i-force/DirectInput
Software	1 Vollversion	Programm.-Tool	MTM 2, Cart Prec.	Demos	Rallye Racing 97	Andretti Racing
Kabellänge	180 cm	250 cm	190 cm	180 cm	210 cm	180 cm
Garantiezeit	1 Jahr	6 Monate	1 Jahr	1 Jahr	6 Monate	1 Jahr
Bewertung						
Befestigung	Befriedigend	Keine Angaben	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Pedale	Gut	Keine Angaben	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Performance-Einbruch	ca. 15%	ca. 15%	ca. 10%	ca. 10%	ca. 20%	ca. 15%
Stärke der FF-Effekte	Stark	Mittel	Stark	Stark	Stark	Mittel
Spielsteuerung	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut
Widerstand	Gut	Befriedigend	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Ergonomie	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend



MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

Der Lenker ist gummiert und vereint die programmierbaren Funktionsknöpfe.

Die kompakte Konstruktion beansprucht nur wenig Platz auf dem Spiele-Schreibtisch.

Die Pedale bieten einen großen Stauraum für Schuhwerk und sind stark gefedert.

Schon in der letzten Ausgabe konnte die Hardware-Redaktion das Wheel von Microsoft probefahren. Aus zwei Gründen haben wir das SideWinder-Wheel erneut getestet. Zum einen könnten Sie den Test natürlich verpaßt haben. Auf der anderen Seite wollten wir den Microsoft-Kandidaten aber unter Vergleichsbedingungen erneut auf die Probe stellen, um seine Fähigkeiten abschließend beurteilen zu können. Im Lieferumfang des Kraftpaketes befinden sich dabei der eigentliche Steuermann, Hartplastik-Pedale sowie mit *Monster Truck Madness 2* und *Cart Precision Racing* zwei bekannte Microsoft-Spiele mit speziellem Lenkrad-FF. Diese üppige Ausstattungsseite hat natürlich ihren Preis: Mit knapp 370,- Mark liegt das Wheel in den obersten Preis-Regionen. Die PC-Verbindung wird dabei über den MIDI-Port der Soundkarte aufrecht erhalten, womit ältere Krawallmacher aus dem Rennen sind – eine zukunftsweisende USB-Variante wird es vorläufig nicht geben. Die kompakte Steuereinheit wird dank des kombinierten Schraub- und Anpreß-Mechanismus sehr sicher auf der jeweiligen Unterlage befestigt. Lediglich ruckartige Bewegungen nach oben oder unten bringen das Wheel etwas ins Wanken, werden durch ein drehbares Gelenk aber aufgefangen. Das Steuer ist durch die Gummierung sehr handlich und erlaubt das flotte Auslösen aller Funktionstasten. Auch die mitgelieferten Pedalblöcke passen in das gute Gesamtbild des SideWinder-Neuzugangs. Sie sind sehr stabil gebaut und an der Oberfläche aufgerauht, wodurch sie sich sehr griffig präsentieren. Eine große Stellfläche und die knackig eingestellten Federn sind weitere Pluspunkte der Fußwerkzeuge. Bei der Fahrt mit den FF-Referenzspielen fiel auf, daß das Wheel die Möglichkeiten der DirectInput-Schnittstelle optimal ausnutzt. Die Option, bei Spielen mit Joystick-FF die Effekte zusätzlich auf die Y-Achse zu legen, bringt wesentlich stärkere Rüttler hervor. Dabei artet das Spielen nie in Wackelpudding aus, da das kompakte Design Belastungen der Arme weitgehend verhindert. Außerdem eignet sich das SideWinder Wheel vorzüglich für kraftlose Rennspiele. Der zuschaltbare Widerstand sorgt für sehr gute Rückstellkräfte und optimale Renn-Ergebnisse bei *Grand Prix Legends*. Aus diesem Grund erhält das Microsoft FF Wheel erneut den Gädchtnispreis für optimalen Rüttelspaß.

AWARD PC Games CD & Mag

RANKING

Ausstattung	87%
Hardware-Features	85%
Performance	88%
Wertung	**89%**

STÄRKEN
Design, Pedale

SCHWÄCHEN
Hoher Preis, DOS

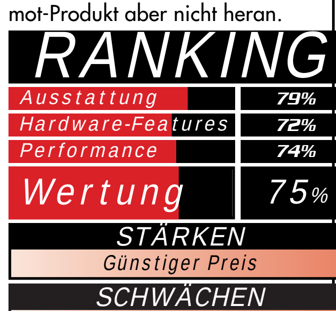
GUILLEMOT RACE LEADER FORCE FEEDBACK

Der gummierte Lenker verfügt auch in kraftlosen Spielen über einen Grund-Widerstand.

Der massive Unterbau sorgt auch ohne Schraubzwingen für einen guten Halt.

Die Pedale machen aufgrund der zusätzlichen Federung einen etwas klapprigen Eindruck.

Nach den Erfolgen im Sound- und Grafikkarten-Bereich will Guillemot nun auch vermehrt im Controller-Genre Akzente setzen. Als Einstieg in die Welt der kraftverstärkten Spielewerkzeuge wurde der Race Leader FF auserwählt, der mit einem breiten Unterbau im Motorhauben-Look versehen wurde. Wie die meisten Force Feedback-Lenker wird er über die serielle Schnittstelle angeschlossen, um Performance-Probleme über den Gameport auszuschließen. Die Tisch-Befestigung fällt dagegen etwas unentschlossen aus. Einerseits sorgen Saugnäpfe an der Unterseite für Halt auf glatten Oberflächen, andererseits können Schraubzwingen an der Vorderseite zur weiteren Verstärkung angebracht werden. Diese Kombi-Lösung fällt leider nicht ganz so elegant aus wie beispielsweise die Entwicklungen von Saitek oder Microsoft. Der eigentliche Steuermann ist angenehm beschichtet und liegt gut in der Spielehand. Die zahlreichen Knöpfe sind sinnvoll angebracht und problemlos erreichbar. Eine mitgelieferte Programmier-Software lädt zum fröhlichen Programmieren ein und erlaubt das Speichern von Profilen – an den Komfort der SideWinder-Software reicht sie aber nicht heran. Schaltvorgänge führt man am besten mit den digitalen F1-Wippen durch. Wie die meisten der Pedale im Testfeld verfügt die Guillemot-Konstruktion über einen relativ kleinen Fußstellplatz, schmiegen sich durch ein zusätzliches Gelenk aber relativ gut an die Spiele-Treter. Leider hinterlassen die eigentlichen Fuß-Auflagen einen recht klapprigen Eindruck, obwohl die Federung der Pedale knackig ist und der Standfuß einen Metallkern hat. In der Spielesteuerung von Windows lassen sich die Stärke der FF-Effekte und die Rückstellkraft ohne Force Feedback einstellen. Mit voller Effekt-Pulle rütteln *NFS 3* oder *MTM 2* (FF) munter am Lenker und lassen sich dabei präzise steuern. Etwas schwächer ist der Auftritt bei der kraftlosen Referenz *Grand Prix Legends* – hier neigt das Wheel doch relativ leicht zum Übersteuern. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß der Race Leader vor allem ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet. Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von 259,- Mark dürfen auch Besitzer kleinerer Geldbeutel den Einstieg in die FF-Welt wagen. An die Qualität eines Microsoft- oder Saitek-Flitzers kommt das Guillemot-Produkt aber nicht heran.



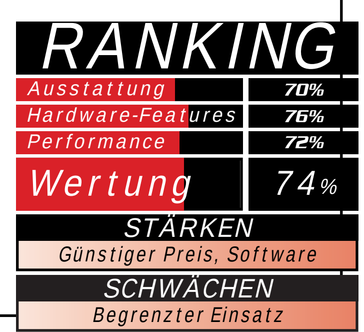
INTERACT/JÖLLENBECK FX RACING WHEEL

Mit dem Spiele-Daumen werden die vier Haupttasten bequem bedient.

Der Schnellfeuer-Abzug an der Unterseite dient im Analog-Modus dem gefühlvollen Beschleunigen oder Bremsen.

Die Drehscheibe ist an der Seite angebracht und erfordert deshalb eine gewisse Umgewöhnung.

Bevor InterAct mit dem V4 Racing Wheel in die FF-Lenkradbranche einsteigt, wird der FX-Controller für Wackelfreuden sorgen. Obwohl er über keinen richtigen Lenker oder Pedale verfügt, paßt er durch die eingebauten Rüttelmotoren thematisch trotzdem in diesen Vergleichstest. Die erste Auffälligkeit ist selbstverständlich der Preis. Auch die heftigsten FF-Gegner dürften angesichts der zu investierenden 100,- Mark nachdenklich werden. Dieser enorm attraktive Preis wird aber unter anderem durch Zugeständnisse bei der Ausstattung erreicht. So wird das FX Wheel ohne Netzteil ausgeliefert, weshalb der Anwender entweder mit Batterien arbeiten oder noch eine entsprechende Zusatzinvestition tätigen muß. Vom Grundprinzip her ist der InterAct-Controller der direkte Nachfahre des Ultra-Racers, den wir schon zu Jahresbeginn in Ausgabe 2/98 testen konnten. Während die eine Spielehand das FX hält und Aktionen wie Beschleunigen oder Schalten ausführt, steuert man mit der anderen Hand den Drehpuck. Die Connection zum PC wird dabei – für ein i-Force-Gerät relativ untypisch – über den Gameport hergestellt. Insgesamt verfügt das FX über sechs frei programmierbare Tasten, die über die beiliegende Software frei belegt werden können. Der Abzug an der Unterseite wird wahlweise digital oder analog betrieben. Aus Konstruktionsgründen mußte man die Steuerscheibe anscheinend an der Seite anbringen, was durchaus zu anfänglichen Orientierungsproblemen führt. Einen relativ guten Kompromiß erhält der Käufer dadurch, daß er das FX etwas seitlich hält und damit der ungewohnten Steuerung entgegenwirken kann. Im FF-Fronteinsatz zeigen sich erwartungsgemäß relativ moderate Wackel-Effekte. Übertriebenes Rütteln wäre auch fehl am Platze, da sonst die Steuerung unnötig erschwert wird. Durch das Steuerungs-Design wird aber auch klar, daß das FX sehr eingeschränkt für richtige Renn-Simulationen wie *Grand Prix Legends* oder *Cart Precision* Racing geeignet ist. Das Steuerrad hat lediglich einen Radius von 90° und muß bei solchen Titeln sehr feinfühlig bedient werden. Außerdem kann man nicht gleichzeitig Gas geben und bremsen wie bei normalen analogen Pedalen. So richtig Fahrspaß bereitet das FX deshalb hauptsächlich bei Fun-Rennspielen oder Motorrad-Titeln wie *Redline Racer* oder *Motocross Madness*.



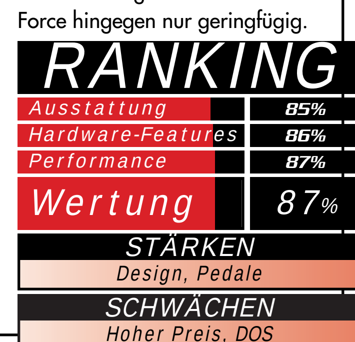
SAITEK R4 FORCE WHEEL

Den Schaltknüppel sollten nur Lenkrad-Profis mit trainierten Spiele-Armen bedienen.

Das schnittige Formel 1-Design ist nicht nur schön anzusehen, sondern garantiert auch enormen Spielspaß.

Bei den Pedalen wurden sogar unterschiedliche Widerstände für Gas und Bremse berücksichtigt.

Das R4 FF-Wheel von Saitek war auf einigen Messen im funktionsfähigen Zustand zu bewundern und hinterließ schon im Vorfeld dieses Vergleichstests einen kräftigen Eindruck. Das endgültige Testmuster enttäuschte dann auch nicht und konnte die Erwartungen noch übertreffen. Mit ca. 375,- Mark Antrittsgeld gehört das Saitek-Lenkradsystem nicht zu den Schnäppchen unter den Force Feedback-Lenkern. Dafür erhält der Käufer aber auch eine Hardware, die einiges unter der Motorhaube hat. Die erste Bastelstunde steht gleich zu Renn-Beginn an, da der Anwender mit dem beigelegten Werkzeug Hand an die Einzelteile des Systems legen muß. Nach dem Puzzle-Spiel wendet sich der Schrauber dem einteiligen Befestigungs-Mechanismus zu. Per Schraubvorrichtung wird die Mittel-Halterung in Position gebracht und dann durch einen Hebel fest angepreßt. Durch diese Technik steht das R4 bombensicher auf dem Spiele-Schreibtisch und trotzt selbst heftigsten Rütteleinlagen problemlos. Ein richtiger Schaltknüppel ziert die Lenker-Karosserie an der rechten Seite und lädt geschickte Renn-Fahrer zum manuellen Kurbeln ein. Der eigentliche Steuermann ist komfortabel gummiert und bietet leicht erreichbare Funktionstasten an. Das Schmankerl bei den Pedalen sind dabei die unterschiedlichen Widerstände von Bremse und Gas. Während das Gaspedal einfach durchgedrückt werden kann, zeigt sich der Bremsblock etwas widerspenstiger – wie im richtigen Fahrerleben. Notfalls wird per Werkzeug einfach die gewünschte Federung manuell eingestellt. Lediglich die Stellfläche für das Schuhwerk hätte etwas großzügiger ausfallen können. Im kraftvollen Spiele-Alltag bewährt sich das R4 Force Wheel ähnlich gut wie der Microsoft-Kollege. Dies kann aber auch kaum verwundern, da Saitek für teures Geld die Force Feedback-Technik vom Software-Giganten lizenziert hat. Ob man nun starke oder schwache Effekte einstellt: Mit dem Saitek-Lenker wird man stets auf angenehme Weise durchgerüttelt. Softwareseitig lassen sich alle Force Feedback-Einlagen auf die X-Achse leiten, womit auch Spiele mit Joystick-Force Feedback einen kräftigen Auftritt haben. Selbst bei kraftlosen Spieletiteln schlägt sich das Lenkrad hervorragend, da der einschaltbare Widerstand für ein sehr gutes Fahrgefühl sorgt. Eine fehlende Programmier-Software trübt das hervorragende Bild des R4 Force hingegen nur geringfügig.



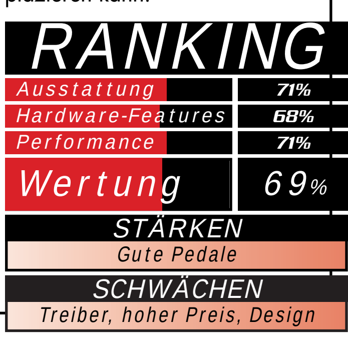
SC&T ULTIMATE PER4MER WHEEL

Der Lenker ist im Halbkreis gehalten und vermittelt LKW-Feeling.

Die Befestigung des Wheels ist zweckmäßig, kann hohen Ansprüchen aber nicht standhalten.

Eine der Stärken des SC&T-Systems sind die komfortablen Pedalblöcke.

Das Ultimate Per4mer Wheel von SC&T mußte schon in Ausgabe 9 die (undankbare) Rolle des FF-Lenkrad-Pioniers spielen. Kinderkrankheiten bei der Software und das etwas klobige Design verhinderten, daß dem von Pearl angebotenen Lenkrad große Aufmerksamkeit geschenkt wurde. Im Rahmen dieser Marktübersicht haben wir den Renn-Boliden erneut in das Trainingslager eingeladen und umfangreiche Praxis-Tests vorgenommen. Beim Aufbau des Lenkradsystems besteht die erste Hürde aus dem nicht zu unterschätzenden Kabelsalat, der unterhalb der Lenkradsäule verlegt wird. Der Anschluß an den Spiele-PC wird über die serielle Schnittstelle hergestellt – außerdem sorgt ein Treiber für die Einbindung in Windows. Die Stärke der Force Feedback-Effekte wird dabei etwas altertümlich über ein spezielles Programm eingestellt, anstatt den normalen Weg über die Spielesteuerung zu gehen. Bei der Frage der Standsicherheit offeriert SC&T mit Saugnäpfen und Klammern ein Doppel-System, das jedoch lediglich eine gewisse Grundbefestigung erlaubt. In puncto Funktionalität läßt das Wheel jedenfalls keine Wünsche offen. Zwölf Funktionsknöpfe stehen für den optimalen Spielspaß zur Verfügung, auch wenn das Design leider keine Wippen für Schaltvorgänge zuläßt. Die mitgelieferten Pedalblöcke sind auf jeden Fall eine Stärke des Lenkradsystems. Auch Spiele-Treter jenseits der Schuhgrößen-Schallmauer 45 finden hier einen komfortablen und sicheren Halt, auch wenn die Federung durchaus härter sein könnte. In der Spiele-Abteilung ließen sich keine Veränderungen zum Test in Ausgabe 9/98 feststellen. Die Force Feedback-Effekte sind zwar recht kräftig, die wenig ausgereifte Treiberversion sorgt aber immer noch für deutliche Performance-Einbrüche. Bei Spielen ohne Kraftrückkopplung schlägt sich der Steuermann aufgrund der Federung recht tapfer, läßt aber gerade auf kurvenreichen Strecken das präzise Fahrgefühl vermissen. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß das Wheel von SC&T eigentlich immer noch mit den gleichen Problemen zu kämpfen hat wie schon in der Vergangenheit. Die wenig überzeugenden Treiber hinterlassen einen bitteren Nachgeschmack. Das Brummifahrer-Design und der hohe Preis sind weitere Nachteile des Lenkrad-Systems, das sich damit leider nur im Mittelbereich des Testfelds plazieren kann.



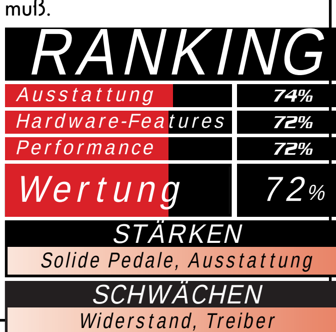
VIDIS DESTINY FORCE FEEDBACK WHEEL

Auf dem Lenkrad finden sich viele Knöpfe mit Doppelbelegungen.

Der Steuermann ist leicht abgewinkelt und dadurch etwas ungewohnt zu bedienen.

Die Pedale des Destiny-Lenkradsystems überzeugen durch ihr stabiles Design.

Der FF-Flitzer von Vidis wird im bekannten F1-Design ausgeliefert und besitzt dabei eine ähnliche Karosserie wie der SC&T-Lenker. Um das Renn-Werkzeug sicher auf dem Spieletisch zu montieren, steht eine Doppel-Lösung mit Saugnäpfen und Plastik-Klammern zur Verfügung. Das Resultat kann zwar durchaus überzeugen, erreicht aber nicht die Qualität der Referenz-Entwicklungen von Microsoft oder Saitek. Der Aufbau an sich unterscheidet sich von den meisten Lenkern durch den gekippten Steuermann. Diese ungewöhnliche Konstruktion macht einen erhöhten Spielesessel erforderlich und führt auf Dauer zu einer etwas ungesunden Armhaltung. Das Steuerrad liegt trotz fehlender Gummierung gut in der Hand und erlaubt das flotte Erreichen der zahlreichen Funktionstasten. Ein Blick in die Controller-Steuerung zeigt aber, daß viele Knöpfe der gleichen Funktion zugeordnet sind, so daß nur sechs echte Tasten übrig bleiben. Drei Sensoren, die das Anfassen des Spielewerkzeuges registrieren und damit die FF-Funktionen aktivieren, sind über das Lenkrad verteilt. Läßt man den Steuermann los, werden die Effekte sofort abgeschaltet und damit unkontrollierte Lenkerbewegungen unterbunden. Bei den Pedalen hat man sehr solide Arbeit abgeliefert und eine knackige Federung eingebaut. Eine etwas größere Stellfläche für die Füße hätte aber auch hier nicht geschadet. Im spielerischen Einsatz zeigt das Destiny-Lenkrad vergleichsweise schwache Rüttel-Einlagen, was auch mit einem Test-Tool von Immersion nachgewiesen werden kann. Grobe Effekte vermittelt das Wheel sehr gut, feinere Kräfte sind jedoch kaum wahrnehmbar. Außerdem fehlt eine Option zur Einstellung der Rückstellkraft in FF-losen Renn-spielen. Dadurch neigt der Destiny-Renner zum Übersteuern und Ausscheren auf kurvenreichen Kursen, was durch den relativ geringen Grund-Widerstand noch begünstigt wird. Der Hauptgrund für dieses Verhalten ist jedoch in der relativ alten Treiberversion zu sehen – ein Update dürfte hier Abhilfe verschaffen. Insgesamt fällt das Urteil etwas zwiespältig aus. Die gute Ausstattungsseite (Spielebundle, Garantiezeit, Kundendienst) wird von einer eher durchschnittlichen Spiele-Hardware flankiert, die ganz offensichtlich noch zum Tuning in die Treiber-Werkstatt muß.



Die Referenz-Produkte auf einen Blick

Die Besten-Liste

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete Produkte im Rahmen eines Vergleichstestes werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	1/98	089-1497360	84% AWARD PC Games
Philips	Brilliance 105	1/98	0180-5356767	82%
ViewSonic	15GA	1/98	02154-9188-0	82%
Actebis	Targa TM 3867-1	1/98	02921-99-4444	78%
Eizo	FlexScan F35	1/98	02153-733400	77%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	2/98	02153-733400	85% AWARD PC Games
ViewSonic	P775	2/98	02154-9188-0	83%
Actebis	Targa TM4282-10	2/98	02921-99-4444	79%
CTX	1792-SE	2/98	02131-349912	77%
Iiyama	Vision Master Pro17	2/98	089-900050-33	76%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	1/98	0211-338000	88% AWARD PC Games
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	85% AWARD PC Games
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	1/98	02157-81790	83%
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	80%
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	1/98	089-9579081	79%
Terratec	XLerate	5/98	02157-81790	75%

2D-/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	90% AWARD PC Games
STB Systems	Velocity 4400	11/98	089-42080	88%
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	88%
Guillemot	Maxi Gamer Phoenix	11/98	0211-338000	85% AWARD PC Games
Elsa	Erazor II	Neu	0241-6065112	85%
Elsa	Victory II	Neu	0241-6065112	83%
Creative Labs	3D Blaster Banshee	11/98	089-9579081	83%
miroMEDIA	HISCORE Pro	11/98	01805-225452	81%
Hercules	Terminator Beast	Neu	089-89890573	79%
Matrox	Millennium G200	11/98	089-614474-0	75%

3D-Grafikkarten (Add-On)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Canopus	Pure3D II	11/98	06171-506000	77%
Creative Labs	3D Blaster Voodoo2	5/98	089-9579081	76% AWARD PC Games
Diamond	Monster 3D II X200	9/98	08151-266330	76% AWARD PC Games
miroMEDIA	HISCORE2 3D	5/98	01805-225452	76% AWARD PC Games
Wicked3D	featuring Voodoo2	11/98	0241-4704116	76% AWARD PC Games
Guillemot	Maxi Gamer 3D2	7/98	0211-338000	75%
STB	Black Magic 3D	9/98	089-42080	75%

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	81% AWARD PC Games
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	08161-871093	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	79%
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	75%
Logitech	WingMan Extreme	4/98	069-92032165	74%
Thrustmaster	Top Gun	4/98	08161-871093	71%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	82% AWARD PC Games
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	80% AWARD PC Games
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	78%
Thrustmaster	Rage3D	2/98	08161-871093	76%
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	75%
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	71%

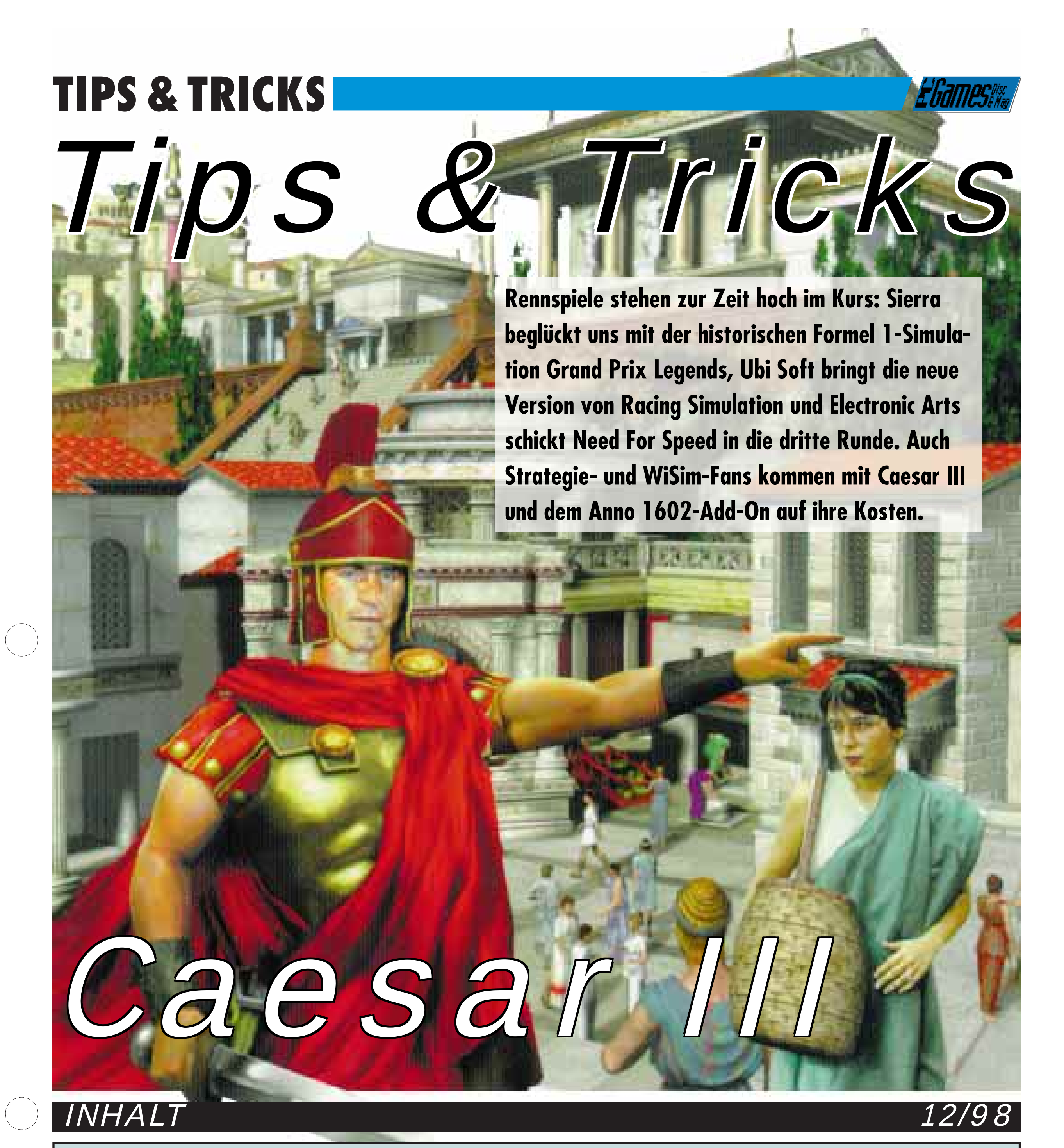
Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	SW FF Wheel	11/98	0180-5251199	89% AWARD PC Games
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	87%
Thrustmaster	Formula 1	2/98	08161-871093	87% AWARD PC Games
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	82%
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	06021-840681	75%
Guillemot	Race Leader FFF	12/98	0211-338000	75%
InterAct	FX Racing Wheel	12/98	04287-125113	74%
Vidis Destiny	FF Wheel	12/98	040-5148400	72%
SC&T	Ultimate Per4mer FF Wheel	12/98	0180-55582	69%

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	86%
Guillemot	Sphere Pad 3D	8/98	0211-338000	79% AWARD PC Games
Logitech	CyberMan 2	2/98	069-92032165	77% AWARD PC Games
Microsoft	3D Pro	2/98	0180-5251199	75%

Tips & Tricks



Rennspiele stehen zur Zeit hoch im Kurs: Sierra beglückt uns mit der historischen Formel 1-Simulation Grand Prix Legends, Ubi Soft bringt die neue Version von Racing Simulation und Electronic Arts schickt Need For Speed in die dritte Runde. Auch Strategie- und WiSim-Fans kommen mit Caesar III und dem Anno 1602-Add-On auf ihre Kosten.

INHALT 12/98



12/98

TIPS-INDEX

* KL = Komplettlösung ▮ AT = Allgemeine Tips ▮ KT = Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb!
Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen DM 20,- und DM 100,-. Bei einer mehrseitigen Komplettlösung kann Ihre „Gage" rasch DM 1.000,- und mehr erreichen. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztip immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich würde gerne eine umfangreiche Komplettlösung zum Spiel X erarbeiten.
Bevor Sie damit beginnen und sich eventuell unnötige Arbeit machen: Fragen Sie vorher unbedingt bei unserer Tips & Tricks-Redaktion nach, ob überhaupt eine Lösung benötigt wird.
Telefon: 0911-2872-150
Telefax: 0911-2872-200
e-Mail: tips@pcgames.de

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon auf Seite 228.

Kann ich Tips & Tricks auch als e-Mail einsenden?
Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an: **tips@pcgames.de** (Adresse etc. nicht vergessen!).

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und e-Mails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztip zum Spiel X ist in PC Games Y erschienen, aber ich habe noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben, oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips & Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

WAS MUß ICH BEIM EINSENDEN BEACHTEN?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spieletitel auf **ALLEN** schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tips zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette **Bankverbindung** (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Adresse / e-Mail

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
Computec Media AG
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per **e-Mail** an:
tips@pcgames.de

Spieletips

Caesar III

Sierra entführt Sie diesen Herbst in das antike römische Reich. Cäsar stellt Sie als Gouverneur für seine Provinzen ein. Auf acht Seiten erklären wir Schritt für Schritt, wie Sie die hohen Anforderungen des römischen Herrschers erfüllen können.

Spielstrategien

Die Bevölkerung und ihre Stimmung

Die Hauptfaktoren für eine gute Stimmung unter den Bürgern sind große Nahrungsvorräte, freie Arbeitsplätze, ein niedriger Steuersatz und hohe Löhne. Solange Sie Einwanderern in Ihrer Stadt solch ein einladendes Umfeld bieten können, werden sich zahllose von ihnen in Ihrer Stadt niederlassen. Werden die Nahrungsvorräte jedoch knapp, erhöhen Sie die Steuer oder kürzen die Löhne, so wird die Stimmung schlechter, die Kriminalitätsrate steigt, die Bürger wandern aus und Einwanderer lassen sich nicht mehr von Ihrer Stadt anziehen – bis Sie wieder einen lebenswerteren Zustand hergestellt haben.

Wird Ihnen von einer Verschlechterung der Stimmung berichtet, veranlassen Sie sofort ein Fest. Die Bürger werden sich immer erinnern, selbst an das kleinste Fest, und das wirkt sich positiv auf ihre Stimmung aus. Sind die Bürger zunächst wieder unter Kontrolle, können Sie in Ruhe das zugrunde liegende Problem beheben.

Arbeit und Arbeitslosigkeit

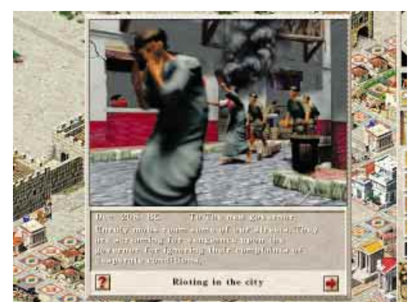
Fast jedes Gebäude benötigt Angestellte, um zu funktionieren: die Wasserversorgung, die Farmen,



Ein großes Fest ist zwar ein kurzfristiges Mittel gegen eine verstimmte Bevölkerung, kann aber nicht die Ursache des Problems bekämpfen.



Diebstahl in den Straßen der Stadt ist ein Anzeichen für ernstzunehmende Probleme. Ihr Volk ist unzufrieden! Handeln Sie jetzt schnell!



Wer nicht hören will, muß fühlen! Wenn aufgebrachte Bürger in offener Revolte durch die Straßen ziehen, haben Sie ein ernstes Problem.

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

In dieser Liste finden Sie wertvolle Informationen über die einzelnen Gebäude, wie zum Beispiel den0 Effekt auf umliegende Wohnsiedlun-

Bezeichnung:	Akademie
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig positiv
Anzahl der benötigen Arbeiter:	30
Baukosten:	100 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bildung; erhöht die Kulturwertung

Bezeichnung:	Amphitheater
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	12
Baukosten:	100 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; benötigt Schauspieler und Gladiatoren

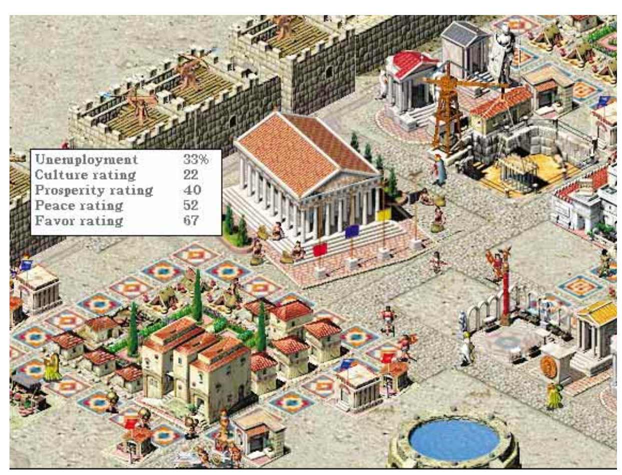
Bezeichnung:	Aquädukt
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Nein
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	8 dn. pro Segment
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Wasser; verbindet Reservoirs miteinander

Bezeichnung:	Badehaus
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	50 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Gesundheit; benötigt Wasserversorgung

Bezeichnung:	Barbier
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	2
Baukosten:	25 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Gesundheit

Bezeichnung:	Brücke, niedrig
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Nein
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	40 dn. pro Segment
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bauwesen; verhindert die Durchfahrt für Schiffe

Bezeichnung:	Bibliothek
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	20
Baukosten:	75 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bildung; erhöht die Kulturwertung



Ein Blick auf den Senat erspart Ihnen oft einen Besuch bei Ihren Beratern. An den Flaggen vor dem Gebäude können Sie sofort wichtige Werte ablesen.



Benutzen Sie die Spezialkarten oft, um die Ursache für Probleme ausfindig zu machen. Hier sehen Sie, wie weit die Wasserversorgung des Reservoirs reicht.

die Industrie und der Handel. In der Idealvorstellung kommt auf jeden Arbeitsplatz ein Arbeiter, jedoch überwiegt meist eines der Probleme: zu wenig Arbeitsplätze oder zu wenig Arbeiter. Gibt es mehr Arbeiter als Arbeitsplätze, bleibt der Rest arbeitslos und dies wirkt sich negativ auf die allgemeine Stimmung unter den Bürgern aus. Zuviele Arbeitsplätze bewirken, daß sich die Arbeiter auf die Gebäude aufteilen und jedes nur mit halber Kraft betrieben werden kann. Produktionsstätten werden dadurch erheblich in der Förderung und Weiterverarbeitung gehemmt. Die Anzahl der Einwohner ist allerdings immer größer als die der Arbeiter, da lediglich die Bevölkerungsschicht im Alter von 20 bis 50 Jahren arbeitet. Der Rest ist zu jung oder zu alt.

Wasserversorgung

Häuser können sich nicht weiterentwickeln, wenn sie keine Anbindung an das städtische Wassernetz haben. Brunnen versorgen ein kleines Gebiet mit Wasser, sind aber weniger attraktiv als Springbrunnen. Gebäude der Wasserversorgung stürzen nicht ein und brauchen keinen Zugang zur Straße. Sie stellen jedoch ein beliebtes Ziel für Ausschreitungen, Feinde, Naturkatastrophen und den Zorn der Götter dar.

Nahrung

Die Bürger können sich eine kurze Zeit lang von den Nahrungsmitteln, die sie auf dem Feld oder im Wald finden, selbst ernähren. Ohne Farmen und eine funktionierende, leistungsfähige Versorgung der Stadt werden die Stimmung und der Gesundheitszustand der Bevölkerung schlechter. Je mehr unterschiedliche Nahrungsmittel Sie den Einwohnern anbieten können, desto besser fühlen sie sich und das wirkt sich auf die ganze Stadt aus. Die Ernährung muß auf folgende Weise erfolgen: Nahrungsmittel müssen erst produziert und dann an die Häuser verteilt werden. Silos beziehen Nahrungsmittel von den Farmen und Fischereibetrieben und leiten sie an Marktplätze weiter. Durch diese werden sie an die Bevölkerung weiterverteilt. Fehlen den Silos genügend Angestellte, so werden die Nahrungsmittel kurzerhand an Warenhäuser verteilt, sofern solche existieren. Aber Achtung: Von Warenhäusern aus werden keine Nahrungsmittel an Marktplätze verteilt! Daran sollten Sie denken, wenn Sie Nahrungsmittel importieren. Es passiert außerdem allzu leicht, daß man beim Auf- und Ausbau der Stadt die Nahrungsmittelproduktion aus den Augen verliert, so man sie sich plötzlich mit einer Hungersnot konfrontiert sieht. Behalten Sie daher immer die Silos im Auge: Gefüllte oder leere Kammern verraten Ihnen, wieviele Nahrungsmittel noch vorhanden sind. Errichten Sie in Wohngegenden zusätzliche Silos, um die Wege von und zum Marktplatz möglichst kurz zu halten: Die Versor-

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung:	Brücke, Schiff
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Nein
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	100 dn. pro Segment
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bauwesen; erlaubt Schiffen die Durchfahrt

Bezeichnung:	Brunnen
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Nein
Anzahl der benötigten Arbeiter:	4
Baukosten:	15 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Wasser; die beliebteste Form der Wasserversorgung

Bezeichnung:	Dock
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Sehr negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	12
Baukosten:	100 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; macht Seehandelsrouten möglich

Bezeichnung:	Eisenmine
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	50 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; fördert Rohstoffe für die Waffenproduktion

Bezeichnung:	Farm, Gemüse
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	40 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; Nahrungsmittelquelle

Bezeichnung:	Farm, Obst
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	40 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; Nahrungsmittelquelle

gung wird effizienter und schneller. In Szenarien mit Farmgegenden an entlegenden, schwer zugänglichen Plätzen benutzen Sie den Befehl „Nahrungsmittel erhalten", um auch die entfernteren Silos mit Nahrung zu versorgen.

Industrie

Das Verhältnis der rohstofffördernden und weiterverarbeitenden Werkstätten liegt bei 1:2. Denken Sie daran, um nicht unnötig Arbeitsplätze zu verschwenden.Was sollten Sie außerdem mit so vielen Rohstoffen anfangen? Exportieren lohnt sich nur bei fertigen Gütern. Eine Stadt, mit der Sie Handel betreiben, kauft und verkauft pro Jahr nur eine bestimmte Menge an Gütern. Sollten Sie genügend Güter produziert haben, legen Sie diesen Industriezweig still. Dadurch können Arbeitsplätze für einen gewissen Zeitraum besser verteilt werden.

Handel

Steuergelder sind eine nicht zu verachtende Geldquelle, der Handel mit anderen Städten bringt jedoch wesentlich mehr Geld ein. Sobald die Nahrungsmittelproduktion sichergestellt ist und Grundbedürfnisse erfüllt sind, wenden Sie sich dem Handel zu. Im Seitenmenü unter den industriellen Gebäuden finden Sie heraus, welche Rohstoffe Sie fördern und welche Werkstätten Sie errichten können. Die Karte des Imperiums gibt Aufschluß über die Städte, die mit Ihnen handeln wollen, und welche Güter sie an- und verkaufen. Jetzt gilt es eine Handelsroute zu einer Stadt zu eröffnen, mit der sich der Handel lohnt, und Rohstoffe zu fördern bzw. Werkstätten zu errichten. Bei Ihrem Handelsberater müssen Sie festlegen, welche Güter importiert und welche exportiert werden sollen. Rohstoffe können, wenn sie zu fertigen Gütern verarbeitet worden sind – z. B. zu Geschirr oder Möbeln –, zu einem wesentlich höheren Preis verkauft werden als unverarbeitete Rohstoffe. Klicken Sie dazu auf die Preisliste bei Ihrem Handelsberater. Es ist sogar von Vorteil, wenn Sie z. B. keine Möglichkeiten haben Ton zu fördern, diesen zu importieren und in Werkstätten daraus Geschirr zu machen, als die fertigen Güter zu importieren. Ort des Handels ist das Warenhaus. Schiffe landen am Dock und werden von den Dockarbeitern mit Gütern aus dem Warenhaus beladen, Händlerkarawanen kommen direkt zum Warenhaus.



Über 3000 Einwohner verlangen nach jeder Menge Nahrung. Die etlichen Fischereibetriebe sorgen für frischen Fisch und jede Menge Arbeitsplätze.



Geld

Die beiden einzigen Geldquellen sind Steuern und Handelserträge. Vor allem in den ersten Jahren sind die Steuereinnahmen sehr gering, da die Qualität der Häuser eine entscheidende Rolle für die Höhe der Steuern spielt: Luxuriöse Villen zahlen mehr Steuern als Zeltbehausungen. Die Steuerrate gleich zu Anfang hoch zu setzen ist daher nicht ratsam, da sonst die Einwanderer ausbleiben. Mit der Steuerrate läßt sich auch die Stimmung unter den Einwohnern verbessern. Stehen Ausschreitungen kurz bevor, setzen Sie die Steuerrate auf 4 bis 5% herunter. Das hebt die Stimmung und die Einwohner revoltieren nicht mehr. Um die Steuern einzutreiben, müssen Sie Foren aufstellen. In ihnen arbeiten Steuereintreiber, die durch die Straßen laufen und von den Einwohnern Geld einfordern. Wie flächendeckend die Foren arbeiten, sagt Ihnen Ihr Finanzberater. Ist die Prozentzahl weit unter 100, so sollten Sie mehr Foren aufstellen. Die Spezialkarte zeigt Ihnen, welche Häuser nicht besucht werden. Aber Achtung: Zu Anfang des Jahres hat noch kein Einwohner Steuern gezahlt, sie werden erst im Laufe des Jahres eingesammelt. Der Handel sollte allerdings in jedem Fall Ihre Haupteinnahmequelle sein.



In Griechenland dürfen Sie erstmals Fischerei betreiben. Achten Sie auf kurze Transportwege und eine ausreichende Versorgung mit Arbeitskräften.

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung:	Farm, Oliven
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	40 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; baut Rohstoffe für die Ölproduktion an

Bezeichnung:	Farm, Reben
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	40 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; baut Rohstoffe für die Weinproduktion an

Bezeichnung:	Farm, Schweine
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	40 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; Nahrungsmittelquelle

Bezeichnung:	Farm, Weizen
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	40 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; Nahrungsmittelquelle

Bezeichnung:	Fort
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	1.000 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Schutz

Bezeichnung:	Forum
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	6
Baukosten:	75 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Verwaltung; treibt Steuern ein

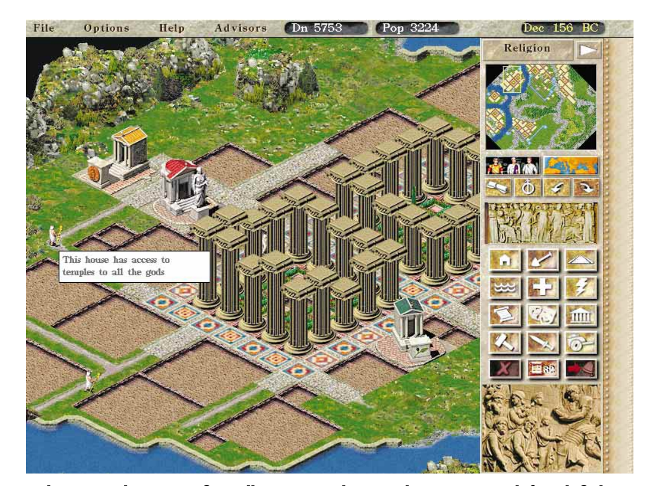


Die Spezialkarten helfen Ihnen bei der Stadtplanung. Hier wird die Versorgung der Bevölkerung mit Unterhaltung angezeigt.

Unterhaltung
Die Bürger Ihrer Stadt haben ein fortwährendes Bedürfnis nach Unterhaltung in Form von Theatern, Amphitheatern, Kolosseen und Hippodromen. Theater sind sehr effizient, da sie klein und damit auf schwer zugänglichem Terrain gut zu plazieren sind – und billig noch dazu. Stücke können allerdings nur aufgeführt werden, wenn die nötigen Schauspieler vorhanden sind. Diese werden in Schauspielschulen ausgebildet. Ist der Unterricht abgeschlossen, laufen die Schauspieler zu Ihren Theatern und machen auf ihrem Weg die Einwohner auf das Theater aufmerksam. Achten Sie deshalb darauf, die Schauspielschule nicht gleich neben dem Theater aufzustellen, sondern in einem anderen Viertel. Wohngegenden mit mehreren Theatern entwickeln sich weiter. Damit sich ein Haus zu einer luxuriösen Villa weiterentwickelt, braucht es Zugang zu einem Theater, einem Amphitheater, einem Kolosseum und einem Hippodrom. Sie haben weiterhin die Möglichkeit, Ihre Bürger durch Feste zu unterhalten. Diese werden einem der Gottheiten gewidmet und bis zum frühen Morgen wird auf den Straßen gefeiert. Je besser sich die Einwohner unterhalten fühlen, desto höher steigt die Kulturwertung.

Bildung
Es gibt drei Einrichtungen, die die Einwohner Ihrer Stadt bilden und sie zu mündigen Bürgern machen: die Schule, die Akademie und die Bücherei. In der Schule werden Kinder bis zum Alter von 13 unterrichtet. Gelehrt wird Lesen, Schreiben und Rechnen. Ab einem Alter von 14 bis 21 können die Jugendlichen ihren Bildungsweg an der Akademie fortsetzen. Ruhige Bibliotheken und Regale, gefüllt mit griechischen und lateinischen Schriftrollen, sind immer eine willkommene Bildungseinrichtung und machen das Wohnviertel attraktiver. Je größer die Stadt wird, desto stärker wird der Zugang zu diesen drei Bildungsstätten verlangt. Achten Sie darauf, daß die Schulen nicht überfüllt werden, sondern bauen Sie in jeder neuen Wohngegend weiter Schulen und Büchereien. Gebildete Bürger heben die Kulturwertung an. In einigen Szenarien treffen Sie auf Einheimische. Der Spezialkarte können Sie entnehmen, welche Gebiete sie für sich beanspruchen. Errichten Sie am Rande dieser Gebiete Missionsposten, wenn nötig, mehrere. Erlischen in der Spezialkarte diese Gebiete, so dürfen Sie dort nach Belieben bauen.

Religion
Fünf Gottheiten bestimmen über das Wohl oder den Untergang Ihrer Stadt. Stimmen Sie sie mit Tempeln und Festen Ihnen gegenüber wohlgesonnen, so helfen sie Ihnen: Ceres beschleunigt das Wachstum auf den Farmen; Neptun segnet die Schiffahrtswege, Merkur tut verborgene Nahrungsmittel im Silo auf und veranlaßt, daß Händler Ihnen den doppelten Preis zahlen; Mars hilft Ihnen bei Angriffen von feindlichen Truppen und Venus sorgt für die Zufriedenheit der Bürger. Feste sind zwar eine geeignete Maßnahme, wenn einer der Gottheiten zornig ist, am besten stellen Sie sie jedoch dadurch zufrieden, daß Sie genügend Tempel bauen. Achten Sie allerdings darauf, jedem Gott in gleichem Verhältnis Ihr Interesse zu bekunden, da sonst die anderen argwöhnisch werden. Häuser mit Zugang zu allen fünf Göttern haben die Möglichkeit, sich zu luxuriösen Wohngebäuden zu entwickeln. Außerdem steigt die Kulturwertung. Orakel dienen allen fünf Gottheiten gleichzeitig, haben aber keine Priester, die durch die Straßen laufen und Ihren Bürgern Zugang verschaffen.



Religion spielt eine große Rolle im römischen Reich. Sorgen Sie dafür, daß die Götter Ihnen gewogen sind und daß Ihre Bevölkerung Zugang zu Tempeln hat.

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung:	Garten
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	12 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bauwesen; erhöht die Lebensqualität

Bezeichnung:	Gladiatoren-Schule
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	8
Baukosten:	75 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; versorgt Amphitheater und Kolosseum mit Gladiatoren

Bezeichnung:	Haus des Gouverneurs
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Sehr positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	150 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Verwaltung

Bezeichnung:	Ingenieursposten
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Nein
Anzahl der benötigten Arbeiter:	5
Baukosten:	30 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bauwesen; wartet Gebäude

Bezeichnung:	Hippodrom
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	150
Baukosten:	2500 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; benötigt Wagen

Bezeichnung:	Kai
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	6
Baukosten:	60 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; betreibt Fischerboote



Nahende Feinde werden Ihnen rechtzeitig angekündigt. Stellen Sie sich gut mit Mars und bilden Sie ein Heer aus.



Der Feind marschiert auf Ihre Stadt zu. Mit Legionären, Mauern und Wachtürmen setzen Sie sich zur Wehr.

Krieg und Frieden

In vielen Szenarien marschieren feindliche Truppen ein, um das zu zerstören, was Sie mühsam aufgebaut haben. Sichern Sie Ihre Stadt mit Mauern, Toren und Türmen ab, um gelegentlich einfallende Feinde abzuwehren. Achtung: Türme können nur auf doppelten Mauern gebaut werden! Damit sie besetzt werden, müssen Sie eine Kaserne errichten, in der Wachposten ausgebildet werden. Die Kaserne arbeitet nur, wenn sie mit Waffen aus eigener oder fremder Produktion versorgt wird. In Szenarien mit mehr Feindaktivitäten sollten Sie ein Fort errichten. Plazieren Sie es möglichst außerhalb der Stadt, da in der Nähe eines Forts nur unfreiwillig Einwanderer siedeln. Sie haben die Möglichkeit, zwischen drei Arten von Forts zu wählen: für Legionäre, für berittene Hilfstruppen und für Hilfstruppen mit Wurfspeeren. Legionäre sind langsam, aber gut gepanzert und im Nahkampf überlegen. Berittene Hilfstruppen sind nur leicht bewaffnet und gepanzert, aber sehr schnell. Wurfspeer-Truppen verlieren jeden Nahkampf, sind aber aus der Distanz gefährliche Gegner. Um die Angriffs- bzw. Verteidigungsaufstellung zu verändern, klicken Sie Ihre Truppen mit der rechten Maustaste an. Offene Truppenverbände sichern eine größere Fläche ab, sind aber schwächer in Verteidigung und Angriff als geschlossene Formationen. Eine Militärakademie trainiert Ihre Soldaten zusätzlich.

Gesundheit

Die beste Strategie, um Ihre Bürger gesund zu halten, ist, ihnen genügend Nahrungsmittel zur Verfügung zu stellen und jedem Wohnviertel Zugang zu einer Klinik zu verschaffen. Darüber hinaus sollte Ihre Stadt mindestens ein Krankenhaus besitzen, je nach Größe der Bevölkerung ist es ratsam, ein zweites zu bauen. Auskunft über die Versorgung mit Krankenhäusern gibt der Gesundheitsberater. Auch bei einer exzellenten medizinischen Versorgung kann es zu Seuchen und Rattenpest kommen. Manchmal ist Venus dafür verantwortlich, wenn sie zornig ist. Je mehr Einwohner aufgrund einer medizinischen Unterversorgung dabei sterben, desto schlechter ist die Stimmung. Barbiere und Badehäuser tragen zwar nicht wirklich zur Gesundheit der Bürger bei, werden aber immer mehr verlangt, wenn eine Wohngegend sich weiterentwickelt.

Kriminalität

Die Kriminalitätsrate kann so schnell und unüberschaubar ansteigen, daß Sie sich ganz plötzlich mit Überfällen auf Steuereintreiber und Horden von Aufrührern konfrontiert sehen! Diese Gefahr ist nicht zu unterschätzen. Jede größere Stadt braucht eine Unmenge an Präfekturen, die die Kriminalität unter Kontrolle halten. Aber das allein verhindert Ausschreitungen nicht. Hohe Arbeitslosigkeit, hohe Steuersätze und niedrige Löhne wirken sich negativ auf die Stimmung unter den Bürgern aus. Schnelle Abhilfe bei Arbeitslosigkeit bieten Gebäude mit hohen Angestelltenzahlen, wie z. B. Krankenhäuser oder Kolosseen.

Wertungen

Cäsar berechnet Ihren Erfolg als Gouverneur Ihrer Stadt in Punkten und beurteilt Sie nach Bevölkerung, Kultur, Wohlstand, Frieden und Gunst. Erst wenn Sie seine Vorgaben erreicht haben, ist das Szenario gewonnen.

Allgemeine Tips

Häuserbau:

Jedes bewohnte Haus benötigt Straßenanbindung und Wasserversorgung, möglichst noch einen Garten im Hinterhof und Plätze als etwas bessere Straßen. In den ersten drei Szenarien reicht ein Quadrat von 3x3 Feldern, in dessen Mitte lediglich ein Brunnen oder ein Springbrunnen steht. Für Szenarien mit Populationen von über 5.000 Einwohnern empfiehlt sich ein Quadrat von 5x5, in dessen Mitte ein

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

diatoren und Löwenbändiger

Bezeichnung:	Kaserne
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	150 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Schutz; rekrutiert Soldaten für Forts

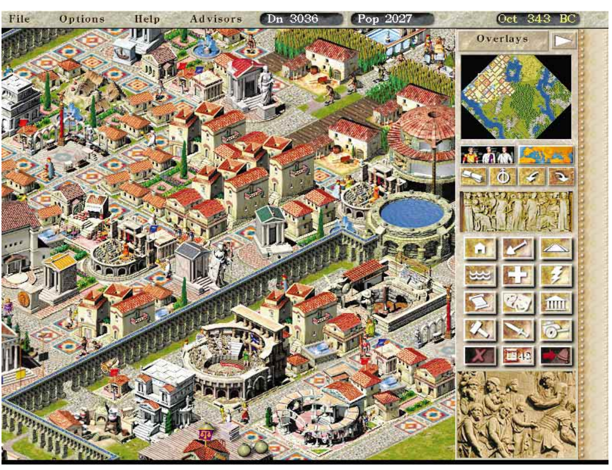
Bezeichnung:	Klinik
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Nein
Anzahl der benötigten Arbeiter:	5
Baukosten:	30 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Gesundheit; hilft, Krankheiten zu verhindern

Bezeichnung:	Kolosseum
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	25
Baukosten:	500 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; benötigt Gla-

Bezeichnung:	Krankenhaus
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	30
Baukosten:	300 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Gesundheit; hilft, Krankheiten zu bekämpfen

Bezeichnung:	Künstlerkolonie
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	5
Baukosten:	50 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; versorgt Theater und Amphitheater

Bezeichnung:	Lagerhaus
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	6
Baukosten:	70 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; lagert Güter des



Die gute Versorgung mit Nahrung, Unterhaltung, Bildung, sowie religiösen und medizinischen Einrichtungen läßt diese Siedlung aufblühen.

Springbrunnen und darum herum Gärten plaziert werden. Plätze wirken sich positiv auf die Häuser aus. Wenn Sie genügend Geld besitzen, bessern Sie die Straßen damit auf. Sie werden sehen, wie sich nach kurzer Zeit die Häuser weiterentwickeln.

Das Wohnviertel:
In einem Wohnviertel sollte jedes Haus Zugang zu allen Einrichtungen haben, die die Bürger für wünschenswert halten und ihre Lebensqualität verbessern. Das ist vor allem nicht einfach, wenn ein Szenario nur schwer zugängliches Terrain bietet, z. B. durch viele Flüsse und Felsen. Kompromißlösungen sind der einzige Ausweg. Oft ist es akzeptabel, eher ärmliche Wohngegenden zu haben, die die nötige Arbeit in rohstofffördernden und weiterverarbeitenden Industrie-Betrieben verrichten. Um ein Wohnviertel herum sollten auf jeden Fall Marktplatz, Badehaus, Forum, Präfekturen, Ingenieursposten und Tempel verteilt sein. Silos, Büchereien, Akademien und Kolosseen müssen nicht direkt am Wohnviertel stehen, sollten aber in der näheren Umgebung liegen.

Cäsar:
Cäsar fordert von Zeit zu Zeit eine bestimmte Menge Güter an. Sie erhalten meist 12 bis 24 Monate Zeit, um diese Anfrage zu erfüllen. Wenn Sie erst nach Erhalt der Meldung rohstofffördernde und weiterverarbeitende Betriebe errichten, müssen Einwanderer die neuen Arbeitsplätze besetzen und die Produktion in Gang bringen. Die Zeit, die dafür notwendig ist, übersteigt allerdings oft die gegebene Zeit. Bauen Sie daher zumindest von allen rohstofffördernden Einrichtungen und Farmen mindestens eine. Cäsar gewährt Ihnen allerdings bei Aufträgen über 12 Monaten meist einen Aufschub über die doppelte Zeit.

Spezialkarte:
Die Spezialkarte zeigt Ihre Stadt unter Berücksichtigung bestimmter Kriterien, z. B. der Wasserversorgung. Alle Quadrate, die blau unterlegt erscheinen, werden mit Wasser versorgt. In anderen Spezialkarten sieht man römische Säulen, die für den Zugang zu Bildungsstätten oder die Gefahr eines Gebäudeeinsturzes stehen. Benutzen Sie die Spezialkarte häufig, so können Sie Miß-

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Im- und Exports

Bezeichnung:	Löwenhaus
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	8
Baukosten:	75 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; versorgt das Kolosseum mit Löwen

Bezeichnung:	Markt
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	5
Baukosten:	40 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; verteilt Güter an Häuser

Bezeichnung:	Marmorsteinbruch
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	50 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; mit Marmor lassen sich Orakel und große Tempel bauen

Bezeichnung:	Mauer
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Nein
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	12 dn. pro Segment
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Schutz; hält Eindringlinge ab

Bezeichnung:	Militär-Akademie
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	20
Baukosten:	1.000 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Schutz; verbessert den

Kampf der Soldaten

Bezeichnung:	Missionsposten
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	20
Baukosten:	100 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bildung; schafft Frieden mit Einheimischen

Bezeichnung:	Orakel
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Sehr positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	200 dn. und 2 Einheiten Marble
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Religion; erhöht die Kulturwertung; besänftigt alle Gottheiten

Bezeichnung:	Palast des Gouverneurs
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	700 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Verwaltung

Bezeichnung:	Platz
Straßenanbindung nötig?	Wird auf Straßen gebaut
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	15 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bauwesen; attraktiv

Bezeichnung:	Präfektur
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	6
Baukosten:	30 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Schutz; hält Kriminalität und Feuer unter Kontrolle



Die Spezialkarte „Verbrechen" deckt Unruheherde in Ihrer Siedlung auf. Wenn Sie nicht schleunigst etwas unternehmen, kommt es zu Aufständen.



Halten Sie Ihr Volk gesund. Neben einer guten Nahrungsversorgung brauchen die Menschen Zugang zu Ärzten und Krankenhäusern.

stände rechtzeitig erkennen und die flächendeckende Arbeit der Steuereintreiber und ähnliches sicherstellen. Mit der Spezialkarte kann die Ursache für fast jedes Problem lokalisiert werden.

Berater:
Besuchen Sie Ihre persönlichen Berater häufig, um von ihnen zu erfahren, was die Bürger von Ihnen verlangen, was Cäsar von Ihnen hält und wie die Götter zu Ihnen stehen. Der oberste Berater faßt alle Probleme und Anmerkungen zusammen, so daß Sie einen generellen Überblick über die aktuelle Situation in Ihrer Stadt bekommen.

Lösungsstrategien zu den Szenarien

1. SZENARIO

Zu Anfang wird lediglich von Ihnen verlangt, Häuser für eine Population von 150 Einwohnern bereitzustellen. Errichten Sie in 3x3 Quadraten mit Brunnen und Straßen ein kleines Wohngebiet.

2. SZENARIO – BRUNDISIUM

Die Anforderungen beschränken sich auf eine Bevölkerung von 650 Einwohnern und einen ansteigenden Wohlstand. Errichten Sie für jeden Gott je einen Tempel. Am Flußufer bauen Sie zwei Tongruben und Produktionsstätten für Geschirr und über die Stadt verteilt zwei Marktplätze und ein Theater.

3. SZENARIO – CAPUA

Errichten Sie den Stadtkern nahe beim Farmland und bauen Sie ihn zum Ufer hin aus. Eröffnen Sie Handelsrouten. Als Exportgüter eignen sich am besten Öl, Möbel und Geschirr. Seien Sie darauf vorbereitet, daß Cäsar von Zeit zu Zeit Öl und Obst verlangt.

4. SZENARIO – TARRACO

Errichten Sie die ersten Viertel am Ufer gegenüber der Insel mit dem Farmland und bauen Sie eine Brücke. Auf diese Weise verschwenden Sie kaum kostbares Farmland. Ein Viertel müssen Sie jedoch auf dieser Insel plazieren, um genügend Arbeiter für die Farmen bereitzustellen. Um das Jahr 268 herum zerstört ein Erdbeben die halbe Insel und teilt sie in zwei Teile. Erbauen Sie Brücken zum abgeschnittenen Farmland und zu der anderen Insel, über die mehr Einwanderer Farmland bestellen und besiedeln können. Nahe dem Kern Ihrer Stadt befinden sich einige Felsen. Bauen

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung:	Produktionsstätte, Geschirr
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	40 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; verarbeitet Lehm zu Geschirr

Bezeichnung:	Produktionsstätte, Möbel
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	40 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; verarbeitet Holz zu Möbeln

Bezeichnung:	Produktionsstätte, Öl
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	50 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; verarbeitet Oliven zu Öl

Bezeichnung:	Produktionsstätte, Waffen
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	50 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; verarbeitet Eisen zu Waffen

Bezeichnung:	Produktionsstätte, Wein
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	45 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; verarbeitet Reben zu Wein

Bezeichnung:	Reservoir
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Sehr negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	80 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Wasser; schafft unterirdische Wasserversorgung

Bezeichnung:	Sägewerk
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	40 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; stellt Rohstoffe für die Möbelproduktion bereit

Bezeichnung:	Schule
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	50 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bildung; erhöht die Kulturwertung

Bezeichnung:	Senat
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	30
Baukosten:	400 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Verwaltung; treibt Steuern ein

Bezeichnung:	Silo
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	6
Baukosten:	100 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; speichert Nahrungsmittel



Sie dort Marmor ab. In Tarraco fragt Cäsar nach Obst und Geschirr. Als Exportgüter empfehlen sich Marmor und Geschirr.

5. SZENARIO – MILETUS

Erbauen Sie den Stadtkern zwischen Farmland und Ufer. Der Anfang gestaltet sich wegen der effizienten Versorgung mit Nahrungsmitteln schwierig. Sind die Kais jedoch mit genügend Arbeitsplätzen besetzt, so brauchen Sie sich vorerst um die Nahrungsmittelproduktion nicht mehr zu kümmern. Stellen Sie in diesem Szenario vor allem den Gott Mars mit Tempeln und Festen zufrieden. Den ersten Angriff der feindlichen Truppen schlägt er nieder. Exportieren Sie Geschirr, Waffen und Öl und bauen Sie rechtzeitig Mauern, einige Türme und ein Fort für Legionäre. Wie nahe sich der Feind an Ihrer Stadt befindet, zeigt Ihnen die Karte des Imperiums. Die Mauern sollten Sie großzügig ziehen und höchstens einmal erweitern, wenn Ihnen der Platz für neue Gebäude und Häuser fehlt. Cäsar verlangt in diesem Szenario nach Möbeln und Waffen.

Silke Menne ■

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung:	Statue, klein
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	12 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Verwaltung; erhöht die Attraktivität benachbarter Wohnhäuser

Bezeichnung:	Statue, mittlere
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	60 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Administration; erhöht die Attraktivität benachbarter Wohnhäuser

Bezeichnung:	Statue, groß
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	150 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Administration; erhöht die Attraktivität benachbarter Wohnhäuser

Bezeichnung:	Tempel, klein
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	2
Baukosten:	50 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Religion; erhöht die Kulturwertung; dient einem der fünf Götter

Bezeichnung:	Tempel, groß
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	5
Baukosten:	150 dn. und 2 Einheiten Marmor
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Religion; erhöht die Kulturwertung; dient einem der fünf Götter

Bezeichnung:	Theater
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	8
Baukosten:	50 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; benötigt Schauspieler; erhöht die Kulturwertung

Bezeichnung:	Tongrube
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	40 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; fördert Rohstoffe für die Geschirr-Produktionsstätte

Bezeichnung:	Triumphbogen
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	Keine
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Verwaltung; wird von Caesar verliehen

Bezeichnung:	Turm
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Sehr negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	6
Baukosten:	150 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Schutz; stellt Wächter und Ballista bereit

Bezeichnung:	Villa des Gouverneurs
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	400 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Verwaltung

Bezeichnung:	Wachzimmer
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	100 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Schutz; läßt Einwanderer passieren

Bezeichnung:	Wagenbauer
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	75 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; versorgt das Hippodrom mit Wagen

Bezeichnung:	Werft
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	100 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; baut Fischerboote

Bezeichnung:	Ziehbrunnen
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	5 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Wasser

Komplettlösung

Need For Speed III

Wir haben für Sie alle Strecken von NFS III nach Abkürzungen und Sprüngen abgeklappert. Neben den Tips im Heft finden Sie auf unserer Cover CD-Rom Schattenwagen- und Wiederholungsaufzeichnungen zu allen neun Strecken.

CHEATS

Alle Cheats werden im Hauptmenü eingegeben. Ein Zischen (wie bei einer Menüauswahl) bestätigt den richtig eingegebenen Code.

Code	Wirkung
Rushhour	Viel Verkehr auf der Straße
Empire	Schaltet die Bonusstrecke „Empire City" frei.
Elnino	Schaltet den Bonuswagen „El Nino" frei.
Merc	Bonuswagen Mercedes CLK GTR
Gofast	Wagen fährt viel schneller als normal.
Allcars	Schaltet alle Wagen frei.

go01 - Mazda Miata
go02 - Toyota Landcruiser
go03 - Snow Truck
go04 - 5er BMW
go05 - 71 Plymouth Cuba
go06 - Ford Pickup
go07 - Jeep
go08 - Ford Van
go09 - Mustang
go10 - Pickup Nr.2
go11 - (Land) Rover
go12 - Schulbus
go13 - Taxi
go14 - Cargo Van
go15 - Volvo Stat. Wagon
go16 - Merces Sedan
go17 - Crown Vict. Polizeiauto
go18 - Mitsubishi Polizeiauto
go19 - Grand AM Polizeiauto
go20 - Range Rover Polizeiauto
go21 - Cargo Truck

EINZELRENNEN

Im einfachen Rennen können Sie sich gegen mehrere Gegner und den Gegenverkehr zur Wehr setzen. Dieser Modus eignet sich besonders, um die Strecken genauer kennenzulernen. Fahren Sie dafür einfach ganz ohne Gegner und üben Sie den Kurs ein.

VERFOLGUNG

Das Kernstück der *Need For Speed*-Serie stellt das Katz-und Maus-Spiel mit der Polizei dar. Erst ab dem dritten Teil dürfen Sie sich auch als Gesetzeshüter behaupten.

FLÜCHTIGER

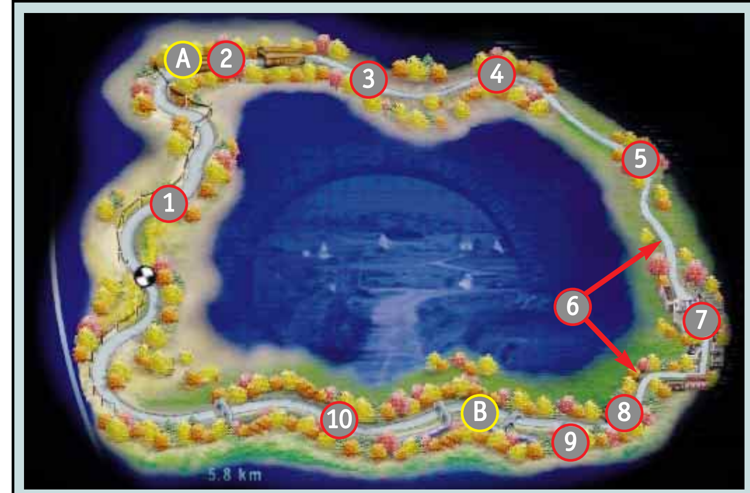
Als Flüchtender haben Sie es deutlich schwerer als Ihre Verfolger. Glücklicherweise können Sie den Polizeifunk abhören. Achten Sie genau auf die Ansagen der Polizei! Auf den Streckenkarten sind alle markanten Punkte eingetragen.

1. Achten Sie auf Ihr Radar. Oft kommt Ihnen Polizei entgegen, die sich dann in Hollywood-Manier auf der Straße dreht, um Ihnen den Weg abzuschneiden. Fahren Sie lieber etwas langsamer und vermeiden Sie so Kollisionen, die Ihnen einen Strafzettel einbringen.
2. Wenn Sie um einen Zusammenstoß mit einem Polizeiwagen nicht herumkommen, versuchen Sie den Gegner so zu rammen, daß Sie weiterfahren können.
3. Nutzen Sie Abkürzungen! Wenn Ihnen die Cops auf den Fersen sind, kann Ihnen eine Abkürzung den nötigen Vorsprung verschaffen.
4. Oft gibt es Wege und Sprünge am Rand der eigentlichen Fahrbahn. So kann man oft unbeschadet an einer Straßensperre oder an Krähenfüßen vorbeikommen.

VERFOLGER

1. Nutzen Sie Engpässe für Krähenfuß-Sperren.
2. Wenn Sie den „Pursuit Diablo SV" möglichst schnell (und ohne Cheat) freischalten möchten, sollten Sie die Rundenzahl auf 8 und die Gegner auf Klasse C setzen. Jetzt können Sie sich in aller Ruhe eine enge Stelle suchen und in jeder Runde einen Gegner mit den Krähenfüßen abfangen.

HOMETOWN – ANFÄNGER





A. Wenn Sie links an der ersten überdachten Holzbrücke vorbeifahren, können Sie einen spektakulären Sprung machen.
B. An dieser Stelle können Sie auch links im Straßengraben fahren.

1. Miller's Farm
2. Überdachte Brücken
3. Crystal Lake Turnoff (abgesperrte Straße links)
4. Alte Kirche
5. Highway 18 Unterführung
6. Stadtgrenze Hometown (direkt vor und nach der Stadt)
7. Hauptstraße
8. Alte Mühle
9. Crystal Lake Tunnel (abgesperrter Tunnel links)
10. Interstate Unterführung

REDROCK RIDGE – ANFÄNGER





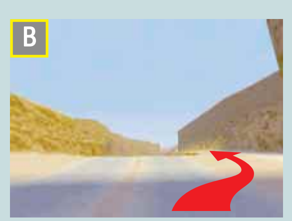
A. Sie können hier die Zäune überfahren (Radiosender und Schrottplatz neben der Tankstelle). So ist es möglich, sich hinter den Zäunen zu verstecken. Dies ist eine beliebte Taktik der Verfolger in einer Multiplayer-Partie.

B. Hier können Sie rechts auf eine Rampe fahren (an dem Skelett) und einen atemberaubenden Sprung auf die andere Straßenseite vollführen.

C. An der Redrock-Haarnadel können Sie direkt vor dem hohen Felsen durch den Sand fahren. Wer gut mit Handbremse und Lenkrad umgeht, kann hier einige Sekunden Vorteil herausfahren.

1. Antiques Shop (Laden direkt neben dem Motel)
2. Redrock
3. Radiosender
4. Tankstelle
5. Salvage Yard (Schrottplatz neben der Tankstelle)
6. Geteilter Highway
7. Fossil Canyon
8. Lost Canyon Ausfahrt (gesperrte Straße links)
9. Alter Tunnel *
10. Redrock Haarnadel
11. Redrock Unterführung *
12. Alte Minen (links am Straßenrand sind alte Minenschächte zu sehen)
13. Archway Canyon
14. Lonely Arch
15. Aussichtspunkt
16. Redrock Tunnel
17. Wasserfall
18. Lost Canyon Tunnel (gesperrte Tunnelausfahrt rechts)
19. Eisenbahn Unterführung

* Hier kreuzt sich die Fahrbahn. Die Punkte 9 und 11 liegen auf der gleichen Kartenposition.





ATLANTICA – ANFÄNGER







C

A. Hier können Sie links auf eine Rampe fahren und so einen phantastischen Sprung über die Kanäle machen.

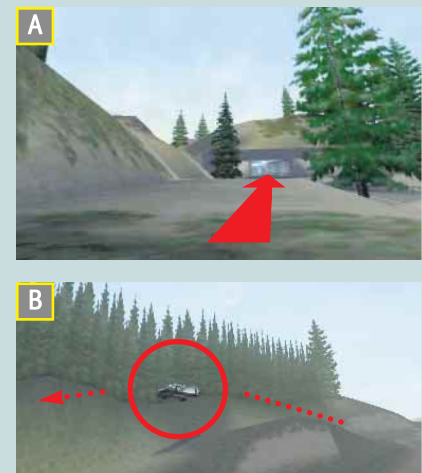
B. An den Sky Bridges teilen sich die Fahrbahnen mehrmals. Kurz bevor Sie zur Uferpromenade abbiegen, geht rechts eine Abkürzung ab. Wer mit etwas Geschick hier hindurch fährt, kann einige Plätze im Rennen gut machen.

C. An der Uferpromenade können Sie auch parallel zur eigentlichen Straße fahren. Dies ist besonders bei Gegenverkehr und Polizeisperren von Vorteil.

1. Aquatica Arch
2. Atlantica Falls
3. Offener Tunnel
4. Aquatica Turnoff (gesperrte Straße rechts)
5. Kanäle
6. Pyramid Falls
7. Atlantica Dome
8. Civic Center
9. EA Building
10. Sky Bridges
11. Uferpromenade
12. Atlantica Tunnel
13. Aquädukt
14. S-Tunnel

ROCKY PASS – ANFÄNGER







A. Hier können Sie neben der Strecke auf eine Rampe fahren und einen Sprung machen.
B. Kurz vor der Stadt befindet sich an der rechten Straßenseite eine Rampe.
C. Kurz vor der Kurve können Sie an einem Haus in Rocky Pass über eine weiße Rampe springen.

1. Cablecar House
2. Summit Tunnel
3. Winter Umgehung (gesperrte Straße rechts)
4. Klippenstraße
5. Roadside Arch
6. Offener Tunnel
7. Aussichtspunkt
8. Alter Tunnel
9. Rocky Pass Brücke
10. Haarnadeln
11. Rocky Pass (Stadt)

COUNTRY WOODS – PROFI









A. Wie schon in Hometown ist hier der Sprung an der Brücke möglich.
B. Hier können Sie die Kurve abkürzen, indem Sie kurzerhand direkt durch den Wald fahren. Vorsicht: Nur wenn Sie den Weg auf Anhieb ohne Kollisionen mit der Botanik schaffen, sind Sie auf diesem Pfad schneller.
C. Direkt nach der abschüssigen Kurve können Sie links auf eine Rampe im Schnee fahren und einen Sprung machen.

1. Miller's Farm
2. Überdachte Brücken
3. Crystal Lake Turnoff
4. Hometown Highschool
5. PK Gas Station (Tankstelle)
6. Doughnut Shop
7. Crystal Hotel
8. Orchid Haarnadel
9. Alter Tunnel
10. Resort Cabins
11. Crystal Lake Tunnel
12. Interstate Unterführung

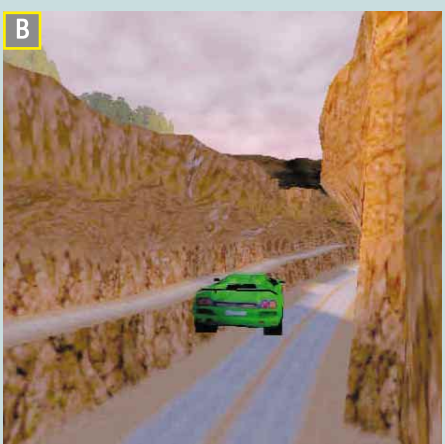
LOST CANYONS – PROFI

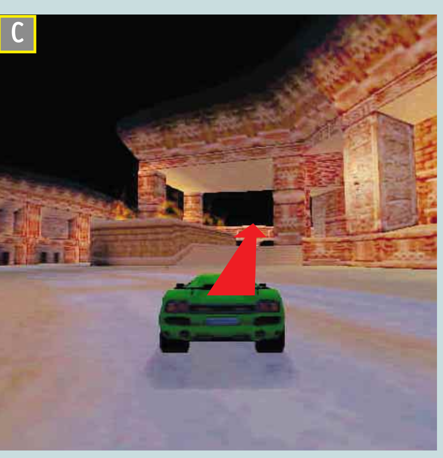


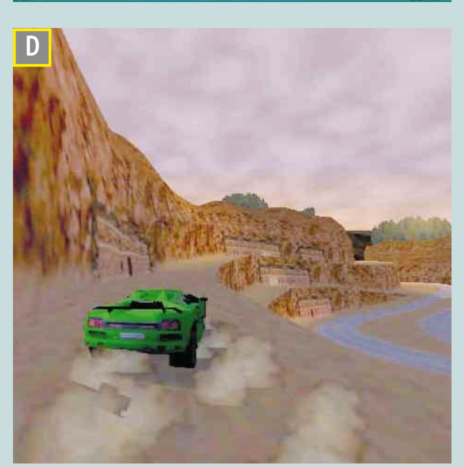
A. Verstecke für die Polizei (siehe Redrock Ridge)
B. Sprung am Fossil Canyon (siehe Redrock Ridge)
C. Am großen Tempel können Sie geradeaus über die Treppen fahren. So gelingt ein Sprung und mit etwas Übung ist dies auch eine Abkürzung.
D. Im Ruinentunnel gibt es mehrere Rampen am Straßenrand, die sich für Sprünge eignen.

1. Antiques Shop (Laden direkt neben dem Motel)
2. Redrock
3. Radiosender
4. Tankstelle
5. Salvage Yard (Schrottplatz neben der Tankstelle)
6. Geteilter Highway
7. Fossil Canyon
8. Lost Canyon Ausfahrt (gesperrte Straße rechts)
9. Smokestakes Park (die Felsen ragen hier wie Schornsteine in den Himmel)
10. Lost Canyon
11. Alter Tunnel
12. Ruinen
13. Ruinentunnel
14. Lost Canyon Tunnel
15. Eisenbahn Unterführung





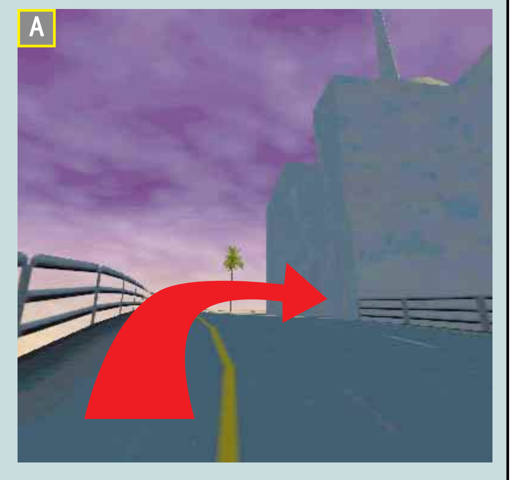




AQUATICA – PROFI



7. Geschlossener Tunnel
8. Geteilter Tunnel
9. Neptune Tunnel
10. Rapa Nui Park
11. Rapa Nui Haarnadel
12. Küstentunnel
13. Uferpromenade
14. Atlantica Tunnel
15. Aquädukt
16. S-Tunnel



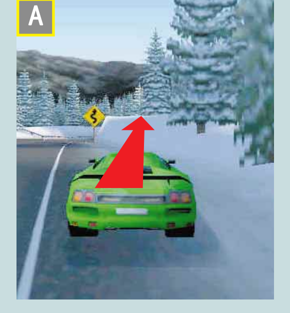
A. Direkt nach der Rampe, die zur Zitadelle führt, können Sie rechts eine Abkürzung nehmen. Um hier einen echten Vorsprung zu bekommen, brauchen Sie etwas Übung.

1. Aquatica Arch
2. Atlantica Falls
3. Offener Tunnel
4. Aquatica Turnoff (gesperrte Straße links)
5. Aquiatica Tunnel
6. Zitadelle

SUMMIT – PROFI



A. Gleich nach Start/Ziel befindet sich auf der rechten Seite eine Sprungrampe.
B. An der Ski Lodge können Sie links auf der Skiloipe fahren.
C. Kurz vor dem Sägewerk befindet sich auf der linken Seite eine sehr steile Rampe.





1. Cablecar House
2. Summit Tunnel
3. Klippenstraße
4. Zerstörter Tunnel
5. Ski Lodge
6. Cablecar Unterführung
7. Ski Lodge Tunnel
8. Sägewerk
9. Rocky Pass



EMPIRE CITY – BONUSSTRECKE

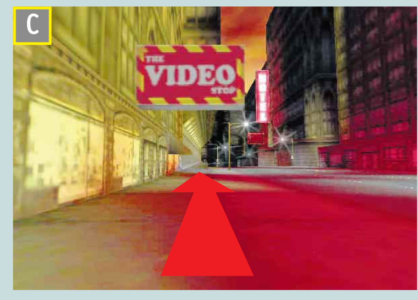


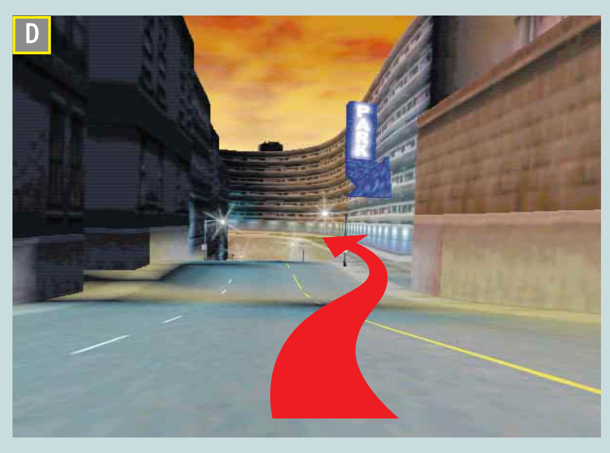
A. Die ersten beiden Kurven können Sie abkürzen. Achten Sie auf die blinkenden Sperren!
B. Am Lagerhaus können Sie die Rampe links zu einem Sprung nutzen.
C. Am Casino gibt es eine große Rampe, die entgegen der normalen Streckenführung verläuft.
D. Wenn Sie am Empire Hotel rechts auf die Rampe fahren, können Sie über die Straße an der Kathedrale springen – äußerst spektakulär!
E. Die letzte Abkürzung führt durch eine Bretterwand auf der rechten Seite in der vorletzten Kurve.

1. Docks
2. Lagerhaus Gebiet
3. Industriegebiet
4. Hydro Plant (die große Fabrik)
5. Downtown Tunnel
6. Casino
7. Geschäftsviertel
8. Club (Bar auf der linken Seite)
9. Downtown Elevated
10. Bundesgebäude
11. Empire Hotel
12. City Art Center
13. Kathedrale
14. Empire Tunnel
15. „erhöhte alte Stadt“
16. alte Stadt











Spieletips

Anno 1602

Neue Inseln, neue Abenteuer

Nach knapp einem halben Jahr sorgt Sunflowers für Nachschub in Sachen Anno 1602. Ein neues Gebäude und jede Menge Missionen für Fortgeschrittene warten auf den Spieler. Pünktlich zum Erscheinungstermin geben wir Tips für Veteranen und Neueinsteiger.

Was ist neu?

1. Sie können statt der normalen Getreidemühle jetzt auch eine Wassermühle bauen. Sie hat die gleiche Funktion, kann Ihnen aber auf Inseln mit Flüssen zwei Quadrate Platz sparen.
2. Ihre Gegner lassen sich nicht mehr von Bäumen und Wäldern den Weg versperren. Wer also bis jetzt seine Verteidigung auf Forstwirtschaft gegründet hat, muß ein für allemal umdenken.
3. Taste M: Mit einem Tastendruck markieren Sie Ihre Truppen. Dies dient besonders einer verbesserten Übersicht im Kampf. Ein Kasten auf der Minimap und die Aktivierung des Kampfmenüs bei der Auswahl einer Truppe vereinfachen die Handhabung weiter.
4. Neuerdings gibt es Inseln, deren Größe auch dem erfahrensten Kapitän die Sprache verschlägt. Der größte Inseltyp ist mehr als doppelt so groß wie bei der *Anno 1602*-Vollversion. Sollte sich ein Konkurrent vor Ihnen auf diesem kostbaren Land niederlassen, können Sie mit ihm auf der Insel siedeln. Aber Vorsicht: Sehr erfreut wird Ihr Gegner nicht sein.
5. Schneller im Kontor und Marktplatz: Sie müssen nicht mehr die Kiste im Kontor-/Marktplatz-Menü anklicken, um sich den Warenbestand der Stadt anzusehen. Ein Doppelklick genügt.
6. Vulkanausbrüche: Ab und zu bricht ein Vulkan aus! Seien Sie darauf gefaßt, daß Sie Gebäude am Fuße eines Vulkans verlieren. Die Lavabrocken fliegen ziemlich weit und können weite Teile Ihrer Siedlung in Brand stecken. Sorgen Sie mit Feuerwehren vor!
7. Eines Ihrer Schiffe ist gesunken? Damit Sie möglichst schnell für Ersatz sorgen können, zeigt Ihnen ein Klick auf die Trümmer im Wasser, welche Ladung Sie verloren haben.

Profi-Tips

STÄDTEBAU

1. Bauen Sie Ihr Straßennetz aus Quadraten mit 6x6 Feldern Innenfläche zusammen. In diesen Quadraten haben Sie dann Platz für 8 Wohnhäuser mit Straßenanschluß. Außerdem bieten diese Quadrate Platz für einen Holzfäller, eine Schafoder Rinderfarm sowie für alle Plantagen.
2. Versorgungsgebäude wie Schulen, Kapellen etc. brauchen keinen Straßenanschluß! Die Schule findet wunderbar in der Mitte einer 6x6 Felder-Wohnsiedlung Platz.
3. Die Einflußbereiche von Feuerwehren und Ärzten sollten sich überschneiden. Wenn eine Epidemie oder ein Brand ausbricht, können Sie so eine Ausdehnung auf benachbarte Häuser vermeiden.
4. Sobald Sie können, sollten Sie die Feldwege durch gepflasterte Steinstraßen ersetzen. Marktkarren, Ärzte und Feuerwehren kommen so schneller zu ihrem Ziel.
5. Planen Sie frühzeitig ein zentrales Viertel für Versorgungsbetriebe ein. Sie sparen Geld und Material, wenn Gebäude wie Kirchen, Badehäuser, Gastwirte etc. einen möglichst großen Bereich abdecken. Sonst müßten Sie eventuell zwei Gebäude an den Rändern errichten, um alle Wohnhäuser abzudecken.
6. Ihr Lager ist voll? Sie wollen sich wichtige Baumaterialien für ein Gebäude aufheben? Lagern Sie Überschüsse und wichtige Baumaterialien in einem Schiff. So sparen Sie sich ein größeres Kontor und müssen Ihren Leuten nicht das Baumaterial vorenthalten.
7. Früher oder später müssen Sie Rohstoffe von anderen Inseln importieren. Suchen Sie sich deshalb eine möglichst große Insel mit einem Erzvorkommen für die Wohnsiedlung. Mit Ihrem Schiff suchen Sie dann schon frühzeitig die anderen Inseln nach Rohstoffen ab.
8. Versuchen Sie, den Aufstieg Ihres Volkes auf „Knopfdruck" zu regeln. Sorgen Sie zunächst für die verlangten Bedarfsgüter und errichten Sie dann die gewünschten sozialen Einrichtungen. Sofern genug Baumaterial vorhanden ist, steigen die Häuser dann blitzschnell auf. Sorgen Sie auch für genügend Nahrung, um den schlagartigen Bevölkerungszuwachs auch ernähren zu können.
9. Sorgen Sie für gleichmäßiges Wachstum! Wenige hochentwickelte Häuser sind viel besser als viele Wohnblöcke auf niedriger Entwicklungsstufe.
10. Kirchen lösen Kapellen in ihrer Funktion ab. Der Dom ersetzt die Kirche und die Hochschule macht die normale Schu-


Gewürze, Baumwolle und Gold


Nahrung


Hauptinsel


Kakao und Baumwolle


Alkohol, Tabak und Nahrung

Hier sehen Sie, wie auf vier Inseln die Bedarfsgüter für die Bewohner der Hauptinsel angebaut werden. Um die verwöhnten Aristokraten bei Laune zu halten, müssen Sie ganze Schiffsladungen von Gebrauchsgütern und Nahrung herbeischaffen.



le überflüssig. So können Sie, um Kosten zu sparen, das jeweils untergeordnete Gebäude abreißen.

LANDWIRTSCHAFT

1. Ersetzen Sie später im Spiel Rinderfarmen und Schlachter durch Getreidewirtschaft. Getreideanbau ist die effektivste Nahrungsversorgung. Auf sehr kompakter Fläche kann sehr viel Nahrung produziert werden.
2. Unterschätzen Sie nicht den Fischer. Auf minimaler Fläche trägt er gegen sehr geringe Kosten zu der Nahrungsversorgung bei. Bauen Sie Fischerhütten an Küsten mit möglichst viel tiefem (dunkelblauem) Wasser.
3. Webstuben und Schaffarmen sollten Sie möglichst bald durch die effektivere Webereien und Baumwollplantagen ersetzen.
4. Wenn Sie bei einer Plantage oder Farm erst die Felder und dann das Gebäude bauen, sparen Sie Geld. Die Felder wachsen nämlich auch ohne das Gebäude. Wenn die Felder reif zur Ernte sind, können Sie das Haus bauen.
5. Weiterverarbeitende Betriebe erst bauen, wenn der Rohstoff-Lieferant die ersten Güter liefert. Sonst steht der Betrieb unnötig still.
6. Bauen Sie Getreide nicht auf bräunlichem Boden an. Die Ernte fällt dort nicht gut aus, da der Boden nicht sehr fruchtbar ist.

BERGBAU

1. Es gibt zwei Arten von Minen: erschöpfliche und unerschöpfliche.
2. Bauen Sie zunächst mit einer normalen Mine Erz ab. Wenn diese kein Erz mehr fördert, das Symbol über dem Berg aber erhalten bleibt, handelt es sich meist um ein unerschöpfliches Vorkommen. Ersetzen Sie dann die kleine Mine durch eine tiefe Erzmine.
3. Fördern Sie, soweit möglich, von mehreren Seiten aus einem Berg. So erhalten Sie in der gleichen Zeit mehr Erz bzw. Gold.

VERSORGUNG

1. Baumaterial sollten Sie auf der Hauptinsel abbauen.
2. Beobachten Sie die Entwicklung Ihrer Warenbestände! Wenn ein Mangel gemeldet wird, ist es oft zu spät, um den Mißstand noch zu beheben.
3. Wenn Ihre Erzmine versiegt oder Sie noch keine tiefe Mine bauen können, sollten Sie Erz einkaufen und in Ihren Betrieben verarbeiten. Das ist weitaus billiger, als fertige Erzeugnisse zu importieren.
4. Produzieren Sie Überschüsse! So sorgen Sie für den später wachsenden Bedarf vor.
5. Manchmal macht es Sinn, Güter zu importieren, die Sie auch selbst herstellen. So läßt sich eine Grundversorgung sicherstellen. Besonders wichtig bei Engpässen durch Dürre oder Vulkanausbrüche.

FINANZEN

1. Fördern Sie frühzeitig Gold für den Export. Auch Kleider sind ein Exportschlager.
2. Vermeiden Sie es, wertvolle Waffen und Werkzeuge an Ihre Konkurrenten zu verkaufen. Diese Waren sorgen zwar für Geld in der Kasse, stärken Ihren Gegner aber mehr, als Ihnen vielleicht lieb ist.
3. Sobald Ihr Kassenstand es erlaubt, sollten Sie über eine Steuersenkung nachdenken. Ihr Volk wird zufriedener und fragt weniger Güter nach.
4. Steuererhöhungen sollten Sie tunlichst vermeiden. Ausnahme: Kurzfristige Geldengpässe überbrücken. Vergessen Sie nicht, die Steuern wieder zu senken.

EXPANSION

1. Sichern Sie sich frühzeitig wichtige Rohstoffinseln durch ein Kontor. Lassen Sie sich nicht die besten Inseln von Ihren Konkurrenten vor der Nase wegschnappen.
2. Richten Sie Handelsrouten für neue Inseln ein.
3. Um den Überblick über Ihre Flotte zu behalten, empfiehlt es sich, die Schiffe nach den Gütern, die sie transportieren, zu benennen. So sagt „Kakao-Gewürze" mehr aus als „Seewind".
4. Bei sehr weit entfernten Inseln lohnt sich der Einsatz von mehreren Schiffen zum Transport der Waren.



Frühzeitig haben wir uns diese Insel mit einem Kontor und zwei Marktplätzen gesichert. Hier gedeiht Kakao und Wolle. Besonders wichtig: Im Berg schlummert eine reiche Goldmine, die später zur Schmuckproduktion gebraucht wird.

5. Handelsschiffe verfügen über mehr Laderaum als Kriegsschiffe und sind zudem widerstandsfähiger.
6. Wenn Sie neue Inseln besiedeln, nehmen Sie nur so viel Baumaterial mit, wie Sie dort wirklich brauchen bzw. bringen Sie Überschüsse wieder zurück zur Hauptinsel.
7. Sie sollten immer ein Schiff in der Hinterhand halten, mit dem Sie neue Kolonien gründen, Inseln erforschen und gelegentliche Geschäfte mit Piraten/Konkurrenten machen. Außerdem können Sie so schneller ein gesunkenes Schiff ersetzen.
8. Bewaffnen Sie Ihre Schiffe möglichst mit der maximalen Kanonenzahl, um sich gegen Angriffe zu schützen.
9. Bauen Sie viele Marktplätze. Durch die zusätzlichen Marktkarren erhöht sich die Effektivität der Betriebe.

VERTEIDIGUNG

1. Behalten Sie Ihre Konkurrenten gut im Auge. Aus einem gut gesinnten Nachbarn kann allzu schnell ein Feind werden.
2. Achten Sie darauf, daß der Gegner Sie militärisch nicht überholt. Sonst enden Sie als Kanonenfutter.
3. Bevor auch nur ein einziger Soldat an Land geht, muß er per Schiff transportiert werden. Konzentrieren Sie Ihre Rüstung also zunächst auf eine starke Flotte.
4. Wenn ein Krieg nicht mehr aufzuhalten ist, sollten Sie genau beobachten, auf welche Schiffe der Gegner seine Soldaten lädt. Meist lassen sich Landkriege vermeiden, indem man rechtzeitig diese Schiffe abfängt.

ANGRIFF

1. Wenn Sie eine starke Flotte haben, können Sie Ihren Konkurrenten auch ohne Landtruppen entscheidend treffen. Versuchen Sie, alle gegnerischen Schiffe zu zerstören. So kommt die Wirtschaft des Feindes zum Erliegen.
2. Sobald Sie die Seeherrschaft errungen haben, können Sie die Kontore und Werften des Feindes belagern. So können keine Händler mehr anlegen und keine Schiffe nachgebaut werden.
3. Sind alle von See erreichbaren Gebäude zerstört, müssen Sie mit Landtruppen eingreifen. Landen Sie die Truppen im Schutz mehrerer Schiffe an. So locken Sie den Gegner an. Bevor dieser Ihre Truppen angreift, laden Sie diese wieder ins Schiff. Von See aus können Sie dann die feindlichen Truppen vernichten. Mit dieser Taktik können Sie mit wenigen Soldaten ganze Armeen schlagen.
4. Planen Sie Ihre Kriege gut. Um erfolgreich zu sein, müssen militärische Auseinandersetzungen schnell und präzise ausgeführt werden. Lange Kriege kosten sehr viel Geld und Material.

Florian Weidhase ■

Allgemeine Tips

Grandprix Legends

Grand Prix Legends von Sierra versetzt den Spieler in das Jahr 1967. In unseren Tips erfahren Sie alles über das anspruchsvolle Fahrmodell und die besten Strategien im Rennen.

Graham besser als Damon!

Die Umsteiger von *F1RS* oder *GP2* werden anfangs ihre liebe Not mit den antiquierten Fahrzeugen haben! Die Beschleunigung erscheint im Vergleich zur heutigen Leistung eher bescheiden. Beim Abbremsen haben Sie das Gefühl, als ob die Mechaniker vergessen hätten, an Ihrem Fahrzeug Bremsen zu montieren. Aufgrund der fehlenden Flügel haben Sie nur minimalen Anpreßdruck, so daß Sie bereits bei geringen Fehlern von der Strecke kreiseln. Die schmalen Profilreifen sind Ihnen leider auch keine Hilfe und krallen sich nur sehr zaghaft in den Asphalt!

Alles in allem erwartet Sie eine Herausforderung erster Güte!

Trockene Theorie

Um das Maximum aus einem Grand Prix herauszukitzeln, müssen Sie wissen, wie Sie sich auf der Strecke verhalten sollten. Gerade in engen Kurven können Sie wichtige Zehntel verlieren. Ein zu frühes Herausbeschleunigen aus der Biegung läßt Sie in einer spektakulären Pirouette das Rennen beenden. Beschleunigen Sie hingegen zu spät, werden Sie vom Hintermann kassiert.

Fahren Sie die Kurve stets von der Außenbahn an! Denken Sie daran, rechtzeitig vor der Biegung zu bremsen. Sobald Sie Ihr Lenkrad mehr als nur einen Hauch eingeschlagen haben, hat ein Bremsmanöver fatale Folgen. Ihre Hinterräder werden Sie überholen und Sie rutschen von der Strecke. Schwarze Bremsspuren sind die letzten Zeugen Ihrer unüberlegten Aktion!
Kurven werden an drei Punkten durchfahren. Von der Außenbahn am Anfang der Kurve über die Innenbahn des Scheitelpunktes und wieder zur Außenbahn des Kurvenendes! Dadurch befahren Sie automatisch die Linie, die den geringsten Lenkeinschlag erfordert. Sie wissen ja: Je geringer Ihre Lenkausschläge ausfallen, desto schneller können Sie fahren.
Die letzte heikle Stelle einer Kurve befindet sich an ihrem Ausgang. Sie müssen den Beschleunigungspunkt so exakt wie möglich treffen, um auf der nachfolgenden Geraden keine Geschwindigkeit einzubüßen. Beschleunigen Sie daher, sobald Sie das Lenkrad fast wieder in Neutralstellung gebracht haben!

Ein besonderes Augenmerk verdienen die Schikanen. In der Regel sind sie so gebaut, daß Sie sie mit leichten Lenkbewegungen durchfahren können.

Zusammenfassend müssen Sie also folgende Grundregeln in Kurven berücksichtigen:
1. Eine Kurve wird stets von der Außenbahn in Angriff genommen.
2. Bremsen und Beschleunigen ist in Biegungen tabu!
3. Im Scheitelpunkt der Kurve sollte sich der Bolide so nahe wie möglich am Fahrbahnrand der Kurveninnenseite befinden!

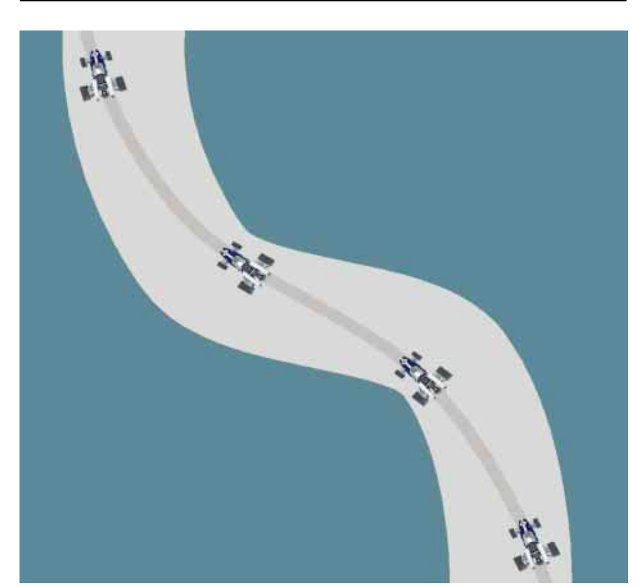
Kurven sind das Salz in der Grand Prix-Suppe. In ihnen werden Sekunden gewonnen und verloren. Die meisten Überholmanöver finden vor einer Kurve statt oder werden direkt nach der Kurve eingeleitet, wenn der Vordermann nicht rechtzeitig aufs Gas tritt!

GENERELLE TIPS

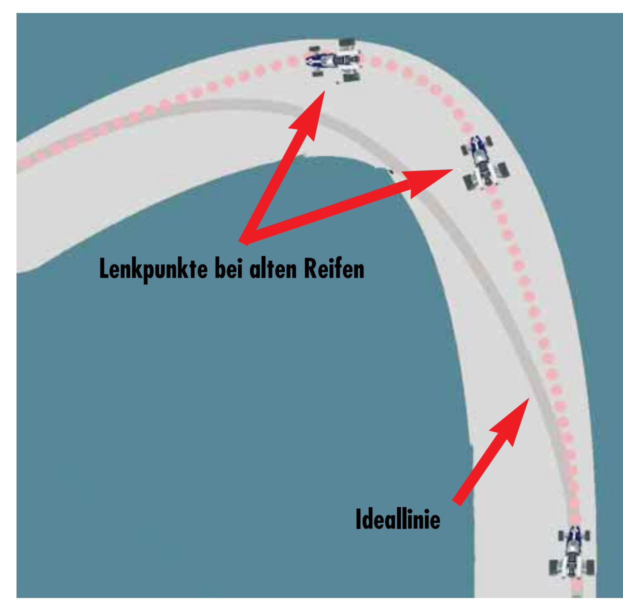
1. Lernen Sie die Kurse in- und auswendig. Aufgrund der geringen Bremswirkung müssen Sie auf manchen Strecken bereits in die Eisen steigen, noch bevor Sie die Kurve sehen.

2. Nehmen Sie sich die nötige Zeit für die Einstellungen am Fahrzeug. Nur mit einem auf Ihre Fahrweise optimal abgestimmten Boliden können Sie die optimalen Zeiten herausfahren. Aber nicht nur schnelle Zeiten sind der Lohn Ihrer Mühe, sondern auch ein entspannteres Fahren. Nichts ist schlimmer, als wenn Sie in den Kurven mit einem nervösen Fahrzeug zu kämpfen haben. Das Risiko eines Fehlers steigt dann rapide an.

3. Gehen Sie in Lauerstellung! Möchten Sie einen ebenbürtigen Gegner überholen, so erkunden Sie zuvor seine Stärken und Schwächen. Fahren Sie also ein paar Runden hinter ihm her und schauen Sie, vor welcher Kurve er früh bremst, so daß Sie noch an ihm vorbeiziehen können. Sobald Sie „Ihre" Kurve entdeckt haben, starten Sie bei der nächsten Runde den Angriff!



Augen auf und durch: Schikanen sind für mutige Fahrer eine gute Gelegenheit, Boden und damit Zeit gutzumachen.

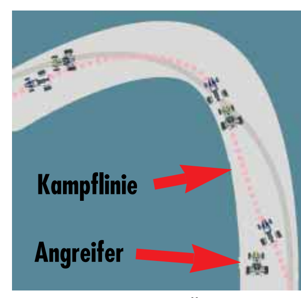


Je weniger Bodenhaftung Sie haben, desto kleiner muß die eingelenkte Strecke werden bzw. desto länger fahren Sie geradeaus!

Ausnahmen von der Regel

Sobald Ihre Reifen spürbar abbauen oder während eines Regenrennens gelten andere Richtlinien! Da die Risiken eines Abfluges bei Geradeausfahrten sehr gering sind, müssen Sie bei schlechter Bodenhaftung die Kurve „verkürzen".
Fahren Sie also in die Kurve hinein und bremsen Sie Ihr Fahrzeug sehr stark ab. Lenken Sie nun so scharf wie möglich ein, um in der geringstmöglichen Zeit die Kurve zu nehmen. Danach stellen Sie Ihre Räder auf Geradeausfahrt und geben wieder Vollgas. Sie werden mit diesem Manöver sicherlich keine Zeit gutmachen, aber mit alten Schlappen oder auf nasser Fahrbahn haben Sie damit die geringsten Zeitverluste.

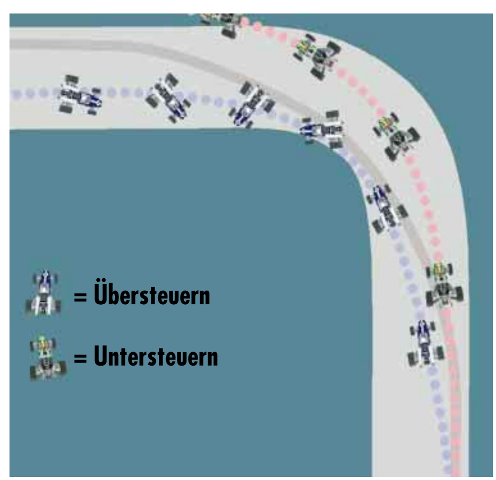
Wenn Ihnen ein Gegner dicht auf die Pelle rückt, plant er, Sie in wenigen Sekunden zu überholen. Meist eignet sich dafür die nächste Kurve. Er versucht also, in Ihrem Windschatten Geschwindigkeitsüberschuß aufzubauen. Kurz bevor Sie bremsen, wird er auf die Innenseite ausscheren, um Sie vor dem Scheitelpunkt der Kurve zu kassieren. Sie hingegen werden es ihm so schwer wie möglich machen.
Beobachten Sie den Kollegen im Rückspiegel und wechseln Sie die Spur, sobald er zum Überholen ansetzt. Dem verärgerten Gegner bleibt jetzt nichts anderes übrig, als schleunigst zu bremsen, um nicht auf Sie aufzulaufen (keine Angst, er wird bremsen!). Da Sie sich nun nicht mehr auf der Ideallinie befinden, müssen Sie natürlich einen Zeitverlust beim Durchfahren der Biegung in Kauf nehmen.
Einen gegnerischen Angriff auf der Außenseite der Kurve brauchen Sie nicht zu befürchten. Der Pilot müßte dabei wesentlich mehr Wegstrecke als Sie zurücklegen und der Abstand würde sich dadurch noch weiter vergrößern!



Bevor der Gegner zum Überholen ansetzt, wechseln Sie auf die Innenseite und schneiden ihm somit den Weg ab!

Über- und Untersteuern

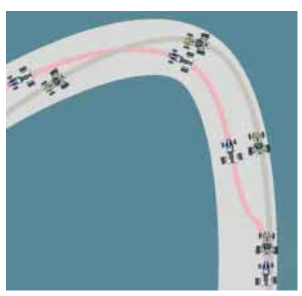
Ein perfekt abgestimmtes Auto werden Sie nie erhalten! Das liegt ganz einfach daran, daß sich im Laufe des Rennens das Fahrverhalten permanent ändert. Mit jeder Runde verbrauchen Sie Treibstoff. Ihr Auto wird dadurch leichter und der Schwerpunkt verlagert sich stetig nach vorne. Aber auch der Reifenverschleiß spielt eine nicht zu unterschätzende Rolle. Je stärker die Reifen abbauen, desto mehr wird Ihr Wagen übersteuern, da die Hinterräder nicht mehr genug Grip in den Kurven bieten.
Die große Gefahr beim Übersteuern liegt darin, daß sich der Wagen in der Kurve schnell wegdrehen kann. Sobald Sie merken, daß Sie die Bodenhaftung verlieren, ist es bereits zu spät. Lauschen Sie daher den Reifen. Sollten diese quietschen, befinden Sie sich kurz vor dem Ausbrechen. Heben Sie daraufhin Ihren Gasfuß leicht an und verringern Sie so die Geschwindigkeit, um die Straßenlage zu stabilisieren. Ein untersteuernder Wagen hingegen kann die Kurve nicht eng genug nehmen. Die Vorderräder bieten nicht genügend Haftung, so daß das Fahrzeug über die Vorderreifen schiebt und diese beim Bremsen schneller blockieren. Das Ergebnis sind unangenehme Bremsplatten und die Tatsache, daß Sie Kurven nur noch langsam risikolos passieren können.



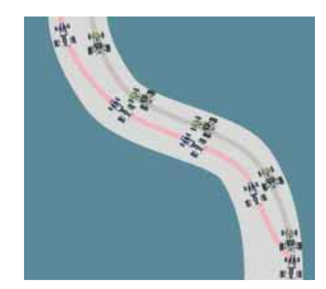
Wählen Sie zwischen zwei Übeln das geringere. Da Ihr Fahrzeug mit der Zeit stärker untersteuert, sollten Sie sich zu Beginn des Rennens für einen leicht übersteuernden Wagen entscheiden.

Überholmanöver

Ein Rennen kann man nur dann gewinnen, wenn man die verschiedenen Überholmanöver beherrscht. Zwei der gängigsten Varianten sind nachfolgend aufgeführt:
1. Die häufigste Gelegenheit wird sich Ihnen vor einer engen Kurve bieten, wo Ihr Vordermann stark abbremsen muß. Einen Wimpernschlag bevor Ihr zukünftiger Hintermann bremst, scheren Sie aus seinem Windschatten aus und fahren auf die Innenseite der Kurve! Dadurch verhindern Sie, daß Ihr Gegner die Ideallinie befahren kann. Er muß also auf die ungünstige Seite ausweichen und die Kurve in einem spitzeren Winkel nehmen als nötig. Dadurch veranlassen Sie ihn, noch mehr Geschwindigkeit zu reduzieren. Sie quetschen sich neben ihm durch die Biegung und mit etwas Glück schaffen Sie es, noch vor dem Scheitelpunkt in Führung zu gelangen. In diesem Falle gehört die Kurve Ihnen und der Kollege wird sich in dieser Biegung nicht mehr zur Wehr setzen. Im Scheitelpunkt der Kurve



Diese Standardsituation müssen Sie auf allen Strecken beherrschen. Kurz bevor der Vordermann abbremst, scheren Sie auf die Innenbahn aus und lassen ihn Ihre Auspuffgase schnüffeln.



Heiße Schikanenduelle für coole Piloten! Dieser Überholvorgang muß gut geübt und mit Liebe zum Detail ausgeführt werden, um nicht mit dem Kollegen zu kollidieren!

FAHRVERHALTEN DER GEGNER

1. Die Computergegner sind alles andere als Draufgänger. Wenn Sie es nicht provozieren, werden Sie nicht angefahren. Sobald Sie sich neben einem Gegner befinden und auf ihn einlenken, wird er klein beigeben und der drohenden Gefahr ausweichen. So können Sie ihn vor Kurven von der Ideallinie abdrängen, so daß Sie ein leichtes Spiel bei Positionskämpfen haben!
2. Sicher ist sicher! Das scheint sich Ihr Prozessor auch zu denken, so daß er seinen Fahrern befiehlt, etwas früher als nötig vor Kurven zu bremsen. Die virtuellen Fahrer verschenken dadurch einige Zehntel, die Sie zum Überholen nutzen dürfen. Ihre besten Chancen lauern daher vor engen Kurven!

befinden Sie sich automatisch auf der Ideallinie, so daß Sie schon ein paar Zehntel vor dem Gegner Vollgas geben dürfen!
2. Da eine Schikane meist aus zwei flachen Kurven besteht, kann sie mit wesentlich höherer Geschwindigkeit durchfahren werden als herkömmliche Kurven. Darin liegt auch der Reiz und die Gefahr bei einem Überholvorgang.
Kurz vor der ersten Biegung verlassen Sie wieder den Windschatten und schneiden dem Gegner die Ideallinie ab! Aufgrund der schnellen Kurvenkombination müssen Sie bis zum Ausgang der Schikane nebeneinander herfahren! Sollte die erste Kurve die gleiche Schärfe wie die zweite aufweisen, hat keiner der Fahrer einen Vorteil, da jeder einmal die Innen- und einmal die Außenseite befahren muß. Hier entscheidet lediglich die fahrerische Überlegenheit über Erfolg oder Mißerfolg. Einen kleinen Vorteil haben Sie als Angreifer, wenn die erste Biegung nicht ganz so scharf ausfällt wie die zweite: Da Sie sich in der Mitte der Schikane bereits neben dem Gegner befinden, muß er im Scheitelpunkt der zweiten Kurve wesentlich langsamer fahren als Sie. Zwar befahren Sie die längere Außenbahn, aber dafür haben Sie ein paar Stundenkilometer mehr auf dem nicht vorhandenen Tacho und können zudem eher beschleunigen als der ausgetrickste Kollege.



Die einzigen Chancen zum Überholen befinden sich auf der Start- und Zielgeraden sowie in der Hugenholzbocht und der Hunzerug!


Vor der letzten Rechtskurve des Kurses scheint die Strecke abrupt aufzuhören. Fahren Sie vorsichtig durch die Biegung! Vielleicht blockiert ja ein defektes Fahrzeug die Fahrbahn!

Ein Beispielrennen in Zandfoort

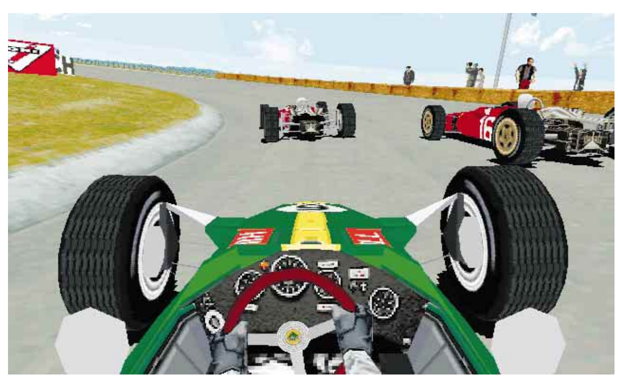
Wie Sie sehen, sind in der Grafik einige wichtige Informationen versteckt! Die Zahlen in den Kurven geben Ihnen die Höchstgeschwindigkeit an, mit der Sie die jeweiligen Biegungen mit frischen Reifen und optimal eingestelltem Wagen durchfahren können. Die farbig unterlegten Streckenabschnitte vermitteln Ihnen, wie riskant ein Überholmanöver in dem jeweiligen Sektor ist. Grün bedeutet demnach nicht, daß Sie hier stets die besten Überholmöglichkeiten haben, sondern lediglich, daß Sie hier die wenigsten Unfall- und Abflugrisiken eingehen. Die besten Überholpunkte sind durch runde Tafeln gekennzeichnet.

Als guter Einsteigerkurs bietet sich Zandfoort an. Die Strecke besticht durch faire Kurven und eine überschaubare Straßenführung. Lediglich in der Pulleveld, einer Rechtskurve im letzten Viertel, die über eine Anhöhe führt, haben Sie mit eingeschränkter Sicht zu kämpfen. Sobald der Flaggenposten die grüne Fahne gesenkt hat, geben Sie logischerweise Vollgas. Da Sie in drei Reihen starten, sind Überholmanöver in den ersten Sekunden sehr riskant. Suchen Sie sich lieber ein sicheres Plätzchen am linken Fahrbahnrand und achten Sie auf den Verkehr vor Ihnen. Da die Reifen noch nicht auf Betriebstemperatur angewärmt wurden, haben Sie noch nicht die nötige Bodenhaftung, um sich auf Positionskämpfe einzulassen. Generell müssen Sie daher in der ersten Runde wie auf rohen Eiern fahren. Vor der ersten Rechtskurve, der Tarzanbocht, staut sich das Feld und Sie müssen früh bremsen, um mit höchstens 55 mp/h durch das Hindernis zu kommen. Den folgenden Abschnitt bis zur Hugenholzbocht nutzen Sie, um auf den Vordermann aufzuschließen. Kurz vor der 53 mp/h-langsamen Links leiten Sie das erste Überholmanöver ein! Sollte das Feld noch sehr kompakt unterwegs sein, haben Sie gute Chancen, sogar zwei Plätze gutzumachen.
Wie Sie gleich sehen werden, wird Ihr Vordermann nach links ausscheren, um den Kollegen auf der Innenbahn zu überholen. Das Besondere daran ist, daß der Überholte nicht, wie heutzutage üblich, dem Angreifer die Tür ins Gesicht schmeißt und sich mit unfairen Mitteln der Blamage zu entziehen versucht. Mehr noch: Er macht dem Kollegen bereitwillig Platz und läßt ihn passieren. Damals waren die Fahrer eben noch Gentlemen und das Image war wichtiger als die WM-Punkte!
Nun haben Sie zwei entscheidende Vorteile! Sie können ebenfalls die Lücke für einen Überholvorgang nutzen und sogar etwas früher als Ihr linker Vordermann beschleunigen. Das bedeutet, daß Sie mit etwas höherem Speed die Kurve verlassen und auf der angrenzenden Geraden soviel Geschwindigkeitsüberschuß erzielen, um auch diesen Kollegen nach hinten zu verweisen!
Ausgangs der Hugenholzbocht sollten Sie bereits das Getriebe des Vordermanns erkennen. Die kurze Passage zur Zijn Veld ist Ihre neue Chance, die Fans zu beeindrucken.


Ihr Vordermann plant ebenfalls, seinen in Front liegenden Kollegen zu überholen. Das ist Ihre Chance, als lachender Dritter aus der Kurve zu fahren!


Fair geht vor! Großzügig macht der Überholte dem Überholenden Platz. Das ist Ihre Chance, Gas zu geben und sich durch diese Lücke hindurchzuquetschen.

G H I



Geben Sie frühzeitig Gas, bevor der Ferrari mit der Nummer 16 die Lücke wieder schließt!



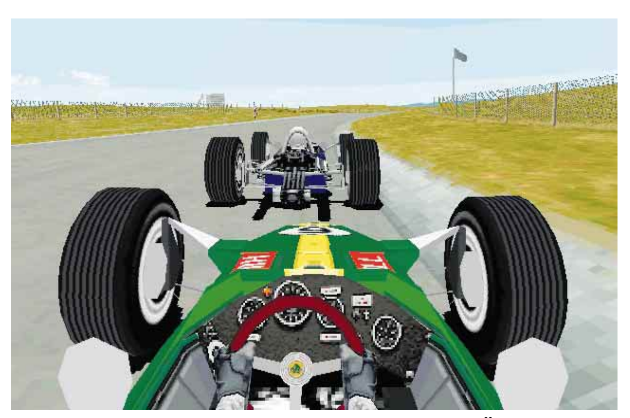
Die Gelegenheit gönnt Ihnen keine Pause! Bereits ausgangs der Hugenholzbocht lächelt Ihnen Fortuna ein weiteres Mal!

Nehmen Sie die Einladung an und lenken Sie rechtzeitig nach links, bevor Sie zu dicht auffahren und womöglich noch abbremsen müssen. Da die Strecke nun leicht ansteigt, können Sie sich nur langsam am gegnerischen Piloten vorbeischieben. Allerdings befinden Sie sich auf der günstigeren Linie zur Zijn Veld, so daß Sie der Kollege ohne Gegenwehr passieren läßt, sobald Sie sich auf gleicher Höhe mit ihm befinden. Die beiden kommenden Rechtskurven Jan de Wyker und Scheivlak werden routinemäßig mit 110 mp/h und 85 mp/h durchfahren. Der kommende Abschnitt bis hin zur Panoramabocht ist eine große Herausforderung. Die schnellen Kurven verlangen enorme Konzentration und exaktes Fahren. Sie verlieren erst dann keine Zeit, wenn die Reifen in den Biegungen leicht quietschen. Aber seien Sie vorsichtig! Sie befinden sich am Limit und Ihr Wagen kann jederzeit ausbrechen. Achten Sie auf leichtes Schlingern! Bevor die Situation unkontrollierbar wird, heben Sie Ihren Fuß vom Gas, ohne jedoch zu bremsen. Mit leichten (!!) Gegenlenkbewegungen können Sie den Wagen in der Regel abfangen. Riskieren Sie im Notfall lieber einen leichten Ausflug ins Gras, als den Wagen durch hektische Aktionen auf der Straße zu halten. Dieses Unterfangen scheitert meist bereits im Ansatz und Ihr Wagen fliegt unkontrolliert von der Piste. Oft prallen Sie gegen einen Begrenzungszaun, der Ihr Fahrzeug zudem stark beschädigen kann. Bei einem leichten Ausflug ins Grün hingegen können Sie den Boliden noch kontrollieren und wieder zurück auf die Straße lenken! In wenigen Sekunden durchfahren Sie die bereits erwähnte Pulleveld, die Ihnen keinen Einblick in den Straßenverlauf gönnt. Mit vorsichtigen 85 mp/h und zwei wachen Augen hält sich das Risiko in Grenzen. Auch Ihre Gegner sind sich der Gefahr bewußt, so daß auch sie vorsichtiger an diese Kurve heranfahren! Dadurch haben Sie wieder die Möglichkeit, auf den neuen Vordermann aufzuschließen und den letzten Überholvorgang zu starten!

Dieses klassische Manöver bedarf keiner großartigen Worte. Scheren Sie einfach nach rechts aus und überholen Sie den Gegner auf der langen Start- und Zielgeraden. Sollte Ihre Aktion nicht von Erfolg gekrönt sein, so haben Sie immer noch eine gute Chance, vor der Kurve nach Start und Ziel, der Tarzanbocht, das Manöver erfolgreich zu beenden. Schließlich befinden Sie sich bereits auf der Innenbahn. Und nun alles noch ein paarmal von vorn!

Peter Gunn ■

e-Mail: haegar@pop-hannover.de



Vor der Start- und Zielgeraden bietet sich Ihnen eine weitere Überholmöglichkeit, ohne nennenswerte Risiken eingehen zu müssen. Rücken Sie dem Gegner zwischen Pulleveld und Huzaren Vlak auf die Pelle.



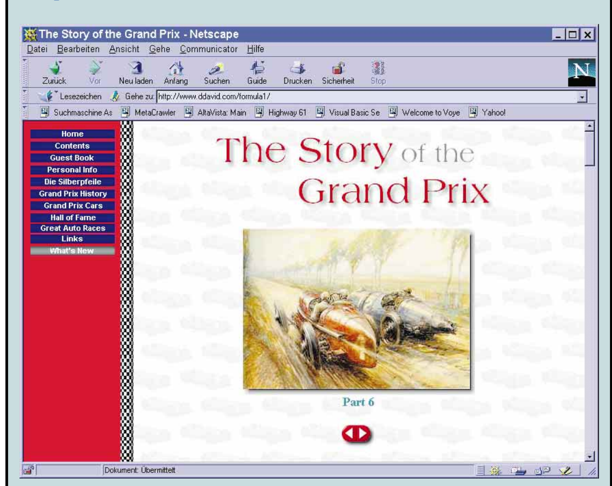
Sobald Sie sich auf der Geraden befinden, wechseln Sie auf die rechte Fahrbahnseite. Um genügend Geschwindigkeit aufzubauen, ist es wichtig, daß Sie vor Ihrem Gegner aus der Kurve herausbeschleunigen!



Nur mit dem Geschwindigkeitsüberschuß, den Sie sich ausgangs der letzten Kurve angeeignet haben, können Sie sich langsam am Gegner vorbeiquälen! Die lange Gerade gibt Ihnen dafür ausreichend Zeit!

LEGENDEN IM INTERNET

Haben Sie Geschmack an der guten alten Zeit bekommen? Interessieren Sie sich für die Helden und Fahrzeuge der vergangenen Tage? Dann müssen Sie unbedingt folgende Internet-Site besuchen:
`http://www.ddavid.com/formula1/`



Besuchen Sie eine der informativsten Sites aus der Vergangenheit! Liebevoll gezeichnete Grafiken der Boliden und ausführliche Beschreibungen warten auf den interessierten F1-Fan!

Allgemeine Spieletips

NHL 99

Wie jedes Jahr um diese Zeit beglückt uns EA Sports mal wieder mit einer Neuauflage der Eishockey-Simulation NHL. Um in der Liga erfolgreich zu sein, geben wir Ihnen Tips zur Mannschaftsaufstellung und die besten Strategien an die Hand.

EASTEREGG

Die folgende Liste enthält die Namen der Mitwirkenden, die in *NHL 99* auch als Spieler gespeichert sind. Um diese Spieler anzuschauen und in Ihr Team aufzunehmen, müssen Sie „Spieler erstellen" wählen und dann einen Namen aus der Liste eingeben. Beantworten Sie die Frage, ob Sie einen neuen Spieler mit diesem Namen erstellen möchten, mit JA. Achten Sie auf die Liga! Wenn Sie NHL spielen und die Voreinstellung auf International ist, können Sie die Spieler nicht in Ihr Team nehmen. Bis auf den Namen können Sie alle Werte ändern. Besonders witzig ist der Riese Bill Kim und der Zwerg Juan Jacyna. Viel Spaß!

Dave McCarthy
Ken Sayler
Jennifer Campbell
Brian Coleman
David Pierce
Denise Brown
Mike Mann
Vince Nason
Luise Read
Bill Kim (Größe:568 cm)
Bruce McMillan
Mark Lesser
John Harvey
Jan Lenferink
Jay MacDonald
Hong Chin
Troy Church
Jason Bulbrook
Suzan Smith
Tom Papadatos
Tedd Streibel
Chris Deas
Andy Harris
Juan Jacyna (Gew.:1 kg)
Ted Nugent
Gregg Haggman
Rob Bailey
Victoria Wong
Jeremy Walker
Mark Johnston
Jeff Buchwitz
Jeff Mair
John Rix
Jeff Dyck
Bruce Cochrane
Mike Smith
Mark McIntyre
Andrew Chan
Matt Kernachan
Martin McQueen
Tim Lewinson
David Orne
Zech Prinz
Chris Wallace
Kyle Seller
Colin Cox
Darcy Gog



Mit knappen 6 Metern Körpergröße kann „Bill Kim" aufwarten. Im krassen Gegensatz sein schmächtiger Kollege „Juan Jacyna" mit nur 1 kg Gewicht.



Schüsse von der blauen Linie sind meistens eine schlechte Idee. Nur in den seltensten Fällen (weniger als 10 Prozent) ergibt sich hieraus ein direktes Tor.

Einstieg und Allgemeines:

1. Wie schon bei *NHL 98* benötigen Sie ein Gamepad mit mindestens vier Knöpfen. Wir empfehlen jedoch ein Pad mit mindestens acht Knöpfen, denn nur so können Sie aus dem Spiel heraus auch die taktischen Maßgaben für Ihr Team geben. Belegen Sie einen Knopf mit der Option zum Reihen-Wechsel und einen Knopf mit der Anwahl der Coach-Strategies. Spielen Sie grundsätzlich mit automatischem Reihenwechsel bzw. ausgeschaltetem Wechsel, sollten Sie diesen Knopf für eine andere Funktion (beispielsweise um den Torwart schnell heraus- oder hereinzunehmen) verwenden. Sinnvoll ist es auch, einen Knopf mit dem „Speedlimit" zu belegen. So können Sie den gewählten Spieler abrupt abstoppen, um zum Beispiel nicht in ein Abseits zu rasen. Ebenfalls als eine sehr gute Idee hat sich die Tastenbelegung „Letzter Mann" erwiesen. Auf diese sollten Sie auf keinen Fall verzichten, denn bei Tastendruck können Sie so schnell mit dem letzten Mann skaten und angreifen und müssen nicht erst lang „durchzappen".

2. Zu Beginn sollten Sie den Schwierigkeitsgrad „Rookie" wählen und ein Spiel mit einer starken Mannschaft wie den North-America-Allstars oder den World-Allstars gegen ein schwaches Team (Italien ist da die beste Wahl) wagen. Der Einsteiger-Schwierigkeitsgrad „Beginner" ist eigentlich nur für absolute NHL-Neulinge zu empfehlen, da die Teams in dieser Einstellung wirklich (zu) leicht zu besiegen sind. Zudem sind die Torhüter in dieser Stufe einfach zu schwach und bereiten Sie somit nicht gut auf schwerere Stufen und bessere Gegner vor. Außerdem



Durch die verbesserten Powerplay-Spielzüge wirken sich Strafzeiten nun wesentlich verheerender aus.

M N O

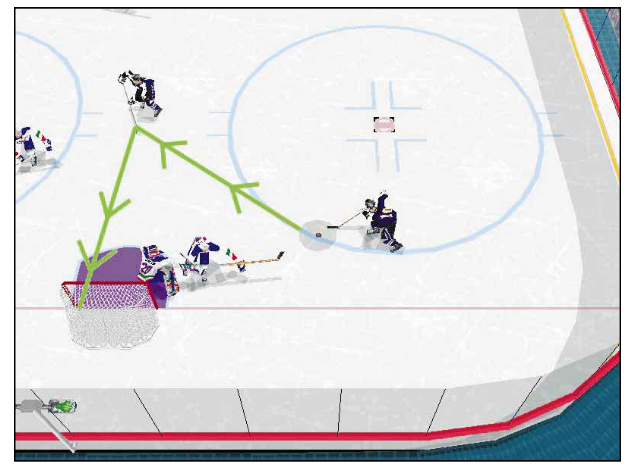
DIE BESTE MANNSCHAFT

Wie immer können Sie sich auch diesmal Ihre Traum-Mannschaft zusammenstellen. Entweder gehen Sie ins Trade-Menü (wenn Sie eine ganze Saison mit Ihrem Dream Team spielen wollen) und tauschen dort fröhlich herum oder aber Sie stellen sich eine der beiden EA-Teams zusammen: EA Blades und EA Storm. Leider ist es immer noch nicht möglich, mit den beiden EA-Teams die Saison oder ein Turnier zu bestreiten. Auch diesmal ist die Wahl der besten Mannschaft eine Qual, da es viele gleichwertige Stars gibt. Gegenüber den Vorjahren sind viele „Altstars" abgewertet worden und neue Gesichter sind durchaus einen Blick auf deren Ratings wert. So ist es zum ersten Mal nicht unbedingt vonnöten, den NHL-Oldie und vielleicht besten Spieler aller Zeiten, Wayne Gretzky, mit ins Team aufzunehmen. Es gibt mittlerweile viele gleichwertige Spieler, die aber nicht über einen so großen Namen verfügen. Wir haben für Sie einmal ein extrem starkes Team zusammengestellt. Beachten Sie, daß wir nur die benötigten Reihen auflisten. Zu diesen Reihen können Sie noch weitere Spieler in der „Hinterhand" halten und ihnen bei Bedarf das Trikot anziehen.

Das Dream Team im Überblick:

	Defense:
1. Reihe: LeClerk – Sacic – Jagr	1. Reihe: Lidstrom – Pronger
2. Reihe: Kariya – Lindros – Selanne	2. Reihe: Ozolinsh – Bourque
3. Reihe: Tkachuk – Modano – Bure	3. Reihe: Chelios – Niedermayer
4. Reihe: Bondra – Fedorov – Francis	

Goalies: Hasek – Roy   Extra Attackers: Lindros – Sacic



Spielen Sie den Puck für Onetimer in den Rücken der Abwehr. Normale Querpässe fängt der Goalie meist sicher weg.

sind alle Regeln abgeschaltet, und so ist die Stufe allenfalls als Arcade-Modus zu gebrauchen.

3. Der Speedknopf wird schnell zu Ihrem besten Freund. Doch Achtung: Wenn Sie „Erschöpfung" eingestellt haben, müssen Sie Ihren Spielern auch Pausen gönnen. Endloses Rasen ist nicht drin!

4. Das Gamepad sollten Sie eigentlich nur fest auf einen einzigen Spieler einstellen, wenn Sie mit mehreren Spielern an einem PC oder im Netzwerk spielen.

5. In den Optionen können Sie die Feldgröße auf „International" und „NHL" stellen. Konkret heißt das, daß das NHL-Feld wesentlich kleiner ist (wie Sie es aus den Vorversionen gewohnt sind), während die internationale Eisfläche gigantisch wirkt. Als Übungsmodus empfiehlt sich aber durchaus das größere Feld, da hier durch den Raumgewinn das Paßspiel geübt werden kann. Einen technischen Nachteil hat die Größe des Feldes aber durchaus: In der Kamera-Einstellung 1, 2 und sogar 3 (Tasten) werden die Spieler auf Monitoren unter 17" zu wuselnden Minisportlern.

6. Als ideale Kamera-Einstellung hat sich die Position von oben (Taste 2) bewährt. Nur Spieler mit einem 15-Zöller oder weniger sollten Kameraansicht 3 wählen. Hier müssen in Sachen Übersicht jedoch Abstriche gemacht werden. Die Vogelperspektive (Taste 1) bietet die ideale Übersicht, ist aber für die tollen grafischen Effekte (Eisstaub etc.) fast schon zu schade.

7. Mit einem „Shoot-Out" oder dem Trainingsmenü (dazu später mehr) können Sie perfekt Alleingänge, die sogenannten Breaks, üben. Bei einem erfolgreichen Alleingang fahren Sie gerade auf den Goalie zu, drehen rund ein bis zwei Meter vor ihm nach links oder rechts ab und schießen flach in die kurze Ecke.

8. Effektiver als im Vorjahr ist der Einsatz der Star-Player. Diese Spieler, die Sie daran erkennen, daß ein Stern unter dem Spieler erscheint (je nachdem, von wo dieser Spieler am gefährlichsten ist), können durch den Einsatz der Special-Moves-Taste schon einmal den Goalie versetzen. Wie aber schon im Vorjahr gilt auch bei *NHL 99* in den meisten Fällen: Finger weg von der Special-Moves-Taste. Zwar gelingt durch einen solchen Move öfter ein Treffer als bei *NHL 98*, doch eine Torgarantie ist das immer noch nicht. Sie treffen aus den „Star-Positionen" mit der normalen Schußtaste wesentlich besser.

9. Die Schußstärke können Sie nun anhand des „Shot-Meters" besser einschätzen. Ein heftiger Schlagschuß sollte immer in den roten Balken gehen. Sie müssen aber diesmal auch die Richtung, in die der Schuß flitzen soll, angeben (Steuerkreuz).

Schüsse:

1. Direktschüsse sind nicht aus allen Positionen ratsam.



Hat ein Star-Player den Puck in einer Position, in der er seinen Special Move präsentieren kann, leuchtet dieser Stern auf. In den meisten Fällen bringen die Special Moves jedoch keine zählbaren Ergebnisse. Ein kräftiger Schlagschuß ist oft besser.



Die perfekte Art, einen Konter zum Abschluß zu bringen: Fahren Sie kurz vor dem Goalie eine Kurve rechts oder links herum und schießen Sie dann flach in die freigewordene Torecke.



Fahren Sie mit dem Spieler hinter dem Netz so lange wie möglich hin und her und warten Sie darauf, den tödlichen Paß spielen zu können.

Was bei vergangenen *NHL*-Versionen grandios funktionierte, war ein harter Schlagschuß von der linken und rechten Bande (ungefähr am Bully-Kreis). Dies ist in der neuen Version wenig effektiv. Die Chance, daß so ein Treffer ins Tor trudelt, liegt nun unter 20 Prozent. Gefahr kommt allenfalls auf, wenn einer Ihrer Spieler vor dem Torwart steht und den Abpraller verwandelt. Achten Sie dabei aber auf die Kreisregel: Ein Spieler darf beim Torschuß nicht im Torkreis stehen, ansonsten zählt der Treffer nicht.

2. Was vor einem Jahr ein fast sicheres Tor darstellte, war ein Paß von links oder rechts zu einem vor dem Tor postierten Stürmer. Dies ist jetzt nicht mehr so sicher, schließlich steht der Torwart bei solch einer Chance dem Stürmer genau gegenüber, wodurch die Torecken für den Schießenden nur schwer erreicht werden können.

3. Besser ist es, einmal ums Tor herumzufahren und von dort einen Cross-Paß zu einem Spieler zu spielen, der links oder rechts vom Tor postiert ist (so kann er besser in die Ecken zielen).

4. Einen grandiosen Effekt kann man durch das Antäuschen einen Schusses erzielen. Drücken Sie die Schußtaste lange, um im letzten Moment auf die Paßtaste zu drücken und so die gesamte Abwehr mit einem Paß zu einem einschußbereiten Spieler zu überraschen.

5. Achten Sie bei Alleingängen darauf, mit welcher Hand Ihr Spieler den Stock hält, und kurven Sie am besten in diese Richtung, um danach einen Vorhandschuß abzufeuern.

Die Taktiken:

Grundsätzlich ist es nicht verkehrt, die Taktikauswahl auf „Auto" stehen zu lassen, denn so wechselt Ihre Mannschaft im Spiel selbsttätig die verschiedenen Möglichkeiten durch. Der PC wählt aber nicht immer die richtige Taktik. Legen Sie sich unbedingt die Taktik auf einen Gamepad-Knopf, denn so können Sie schnell hin- und herschalten. Spielen Sie nicht zu defensiv und lassen sich so in Ihre eigene Hälfte einschnüren. Zwar gibt es ab und an Konterchancen, doch wenn Sie nicht ein absoluter Breakaway-King sind, ist der Ertrag zu gering.

In der Defensive sollten Sie zuerst einmal den Druck auf 80 bis 100 Prozent stellen, denn nur so spielen die computergesteuerten Spieler „beinhart" und checken öfter. Mit einer Manndeckung können Sie gegnerische Stars beschäftigen. Lassen Sie so wenig Schüsse wie möglich zu und versuchen Sie bereits im Mitteldrittel zu checken. Im Idealfall erhalten Sie so den Puck und eine Konterchance.

OFFENSIV-TAKTIKEN:

Spielen Sie den Puck für Onetimer in den Rücken der Abwehr. Normale Querpässe fängt der Goalie meist sicher weg.

1. TRIANGLE

Die Dreiecksformation hat den Vorteil, daß Sie damit immer einen Spieler an der blauen Linie frei haben und so ein komfortables Paßspiel aufbauen können. Dies geht jedoch nur mit schnellen und wendigen Spielern. Bei Puckverlust sind außerdem gefährliche Konter möglich.



4. KOMBINATION:

Ein wirklich spektakuläres Manöver ist – wenn es denn klappt – die Kombinations-Power-Play-Strategie. Hierbei schießt ein Angreifer den Puck hinters (!) Tor an die Bande und hofft auf schnelle Reaktionen der Stürmer vor dem Tor. Diese Strategie setzt auf den Zufall und sollte immer mal wieder – aber nicht zu oft – angewandt werden.



5. OVERLOAD:

Diese Strategie setzt auf direkte Nähe zum Tor. Der anzuspielende Spieler steht direkt vor dem Torkreis, was sehr gefährlich ist. Ein Schritt – und schon steht er im Kreis und ein mögliches Tor zählt nicht. Zudem sind zu viele Spieler auf einer Seite postiert, was viel Raum für Konter gegen Sie läßt.



DEFENSIVTAKTIKEN:

1. ZONE:

In der Zone versuchen Ihre Spieler den gegnerischen Angreifer flächendeckend abzuschirmen. Leider sind die Zonen nicht immer perfekt abgedeckt und Lücken machen diese Taktik sehr gefährlich. Außerdem hat es den Nachteil, daß Sie im Prinzip auf Abspielfehler lauern und nicht aggressiv an den Mann gehen.



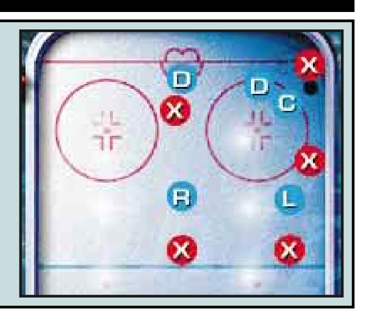
2. MANNDECKUNG:

Sehr konditionsaufreibend, aber auch extrem effektiv ist die Manndeckung. Der Nachteil ist, daß aus einer Manndeckungstaktik fast keine Konterchancen herausgespielt werden können.



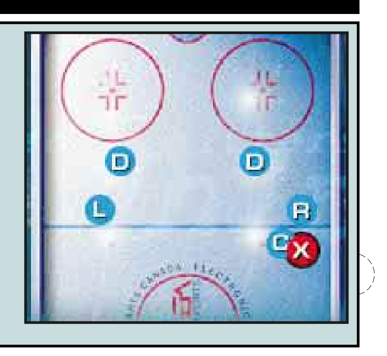
3. BOX PLUS 1:

Dieses System ist sehr defensiv und eignet sich vornehmlich für einen Mauerriegel kurz vor Spielende. Auch hier ist es zu schwierig, Konter herauszuspielen.



4. SHADOW:

Eine Art Forechecking, das schon in der gegnerischen Hälfte beginnt. Sie setzen damit den Gegner schon sehr weit vorne unter Druck und profitieren von Fehlschüssen. Dieses System ist sehr risikoreich und „zerreißt" Ihre Verteidigung. Setzen Sie diese Taktik bei Rückständen ein.



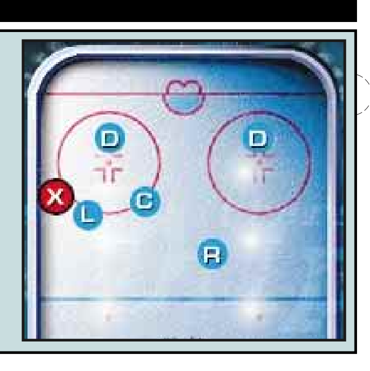
5. KOMBINATION:

Ihre gesamte Mannschaft verschiebt sich immer in Richtung puckführenden Spieler. Somit machen Sie die Räume eng und erzwingen Checks und dadurch Kontermöglichkeiten. Mit der Strategie Manndeckung ist die Kombination die effektivste und am einfachsten einzusetzende. Sie sollte damit Ihre erste Wahl sein.



6. COLLAPSE:

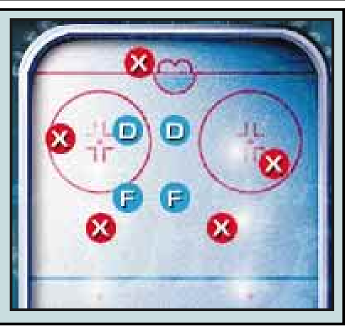
Sie ziehen all Ihre Spieler zurück in Richtung puckführenden Spieler. Das ist sehr anstrengend, ermöglicht aber Fehlpässe des Gegners. Ein weiterer Nachteil ist die Tatsache, daß zuviele Spieler von ihren ursprünglichen Positionen abgezogen werden und damit Raum für den Gegner entsteht.



PENALTY KILLING:

1. PASSIVE BOX:

Mit der passiven Box gehen Sie kein großes Risiko ein. Sie ist eine der besten Penalty Killing-Taktiken. Lieben Sie aber die Konterchancen, sollten Sie auf diese Taktik verzichten.



2. POSITION:

Die Positionsstrategie ist vergleichbar mit dem Einsatz von Außenstürmern im Fußball. Ein Spieler kommt über links, einer über rechts, während in der Mitte ein weiterer Stürmer auf den Goalie zuläuft. So machen Sie die Räume in der Offensive sehr eng und können auch bei Puckverlust noch weit vorn im Feld den Schaden reparieren.



3. TRICHTER:

Durch die drei Spieler vor dem Tor erhöht sich die Chance, nach einem Schlagschuß einen Abpraller zu verwandeln. Die Trichter-Strategie schraubt zudem die Schußanzahl in die Höhe, ist aber sehr schlecht berechenbar und Ihr Team ist konteranfällig.



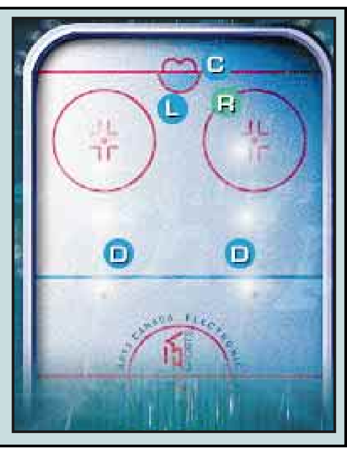
4. KOMBINATION:

Ähnlich wie bei der Positionsstrategie kommen Ihre Stürmer hier über die Außenpositionen und erspielen sich viele Chancen. Leider ist mit dieser Strategie ein geordnetes Paßspiel nur schwer aufzuziehen.



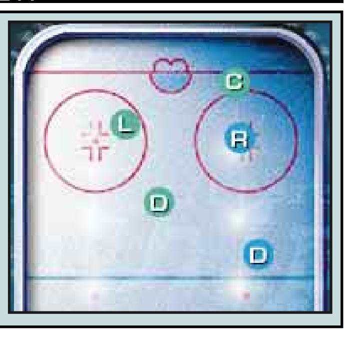
5. HINTER DEM NETZ:

Die wohl am meisten Unruhe stiftende Strategie ist die, Ihre Spieler hinter dem Goalie herkurven zu lassen. Die verschiedenen Varianten sehen vor, daß von der Position rechts oder links hinten neben dem Tor ein Paß nach vorne kommt. Sehr effektiv, aber Ihre Verteidiger rücken dafür sehr weit nach vorne.



6. CRASH THE NET:

Sie erspielen sich hier viele Torchancen und setzen die Abwehr unter Druck. Achten Sie jedoch auf die Torkreis-Regel.

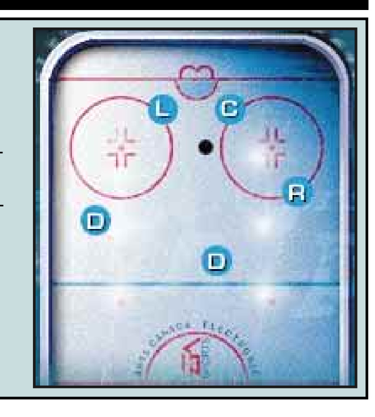


DIE POWER-PLAY-STRATEGIEN:

Das Power-Play ist noch effektiver geworden und so langsam sieht es wirklich nach Eishockey aus, was EA Sports da auf die Beine stellt. Da nicht eine einzige Strategie zum Ziel führt, sondern nur das Ausprobieren von verschiedenen Varianten, sollten Sie die PP-Strategie auf „Auto" stellen. Der Überblick über die einzelnen Möglichkeiten:

1. SHOOTING:

Die Schußstrategie ähnelt der Trichter-Strategie und ist sehr wirksam und vor allem gegen schwächere Torhüter anzuraten. Es entstehen viele Abpraller und somit ist die Shooting-Strategie die beste der Einzelstrategien.



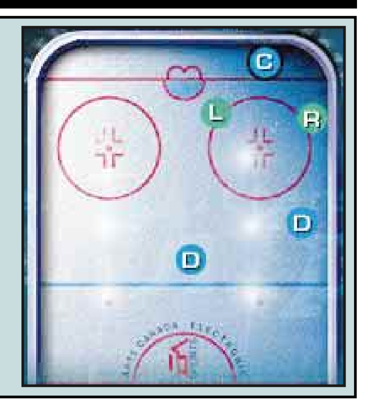
2. SCHIRM:

Mit der Schirmstrategie versuchen Sie den Puck außen um die innen postierten Gegner zu passen, um den „tödlichen" Paß zu einem anschließend nach innen sprintenden Spieler anzubringen. Vergessen Sie diese Strategie am besten, denn sie bringt nur wenig klare Chancen.



3. OVERLOAD:

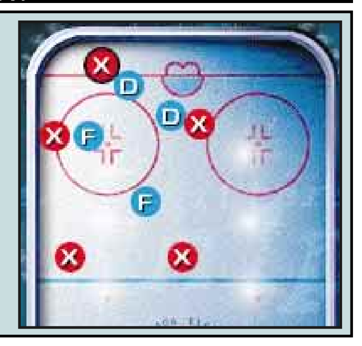
Diese Strategie setzt auf direkte Nähe zum Tor. Der anzuspielende Spieler steht direkt vor dem Torkreis, was sehr gefährlich ist. Ein Schritt – und schon steht er im Kreis und ein mögliches Tor zählt nicht. Zudem sind zu viele Spieler auf einer Seite postiert, was viel Raum für Konter gegen Sie läßt.





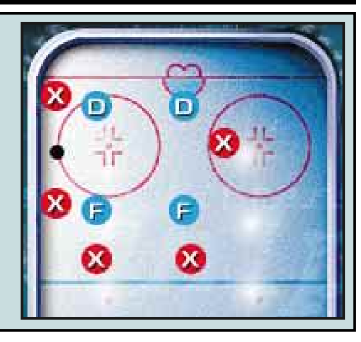
2. KOMBINATION:

Nicht so sicher wie die passive Box, aber dafür wesentlich besser für Konter geeignet. Aus dieser Formation ist es jedoch schwierig, ein vernünftiges Paßspiel aufzuziehen.



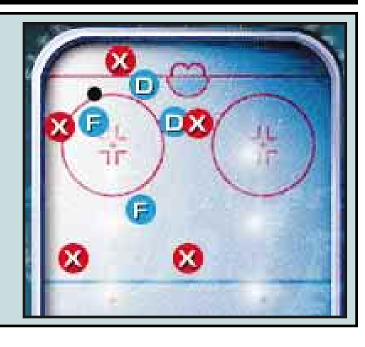
3. WEITE BOX:

Die offensivste Variante, die aber die Verteidigung mehr als entblößt. Haben Sie einen guten Goalie und sowieso nicht mehr viel zu verlieren, sollten Sie diese Taktik anwenden, denn die Konterchancen sind hervorragend.



4. DIAMANT:

Die beste Unterzahltaktik. Sie haben immer einen Verteidiger vor dem eigenen Tor, der sich um die Rebounds kümmern kann.



Die Cheats:

Wenig hat sich EA Sports bei den Cheats einfallen lassen. Die meisten der Cheats aus *NHL 98* funktionieren immer noch. Hier ein Überblick über alle Cheats:

1. Awaygoal: Ein Tor für die Gäste-Mannschaft (Im Gegensatz zum deutschen System ist das Gäste-Team im amerikanischen Sportbereich im übrigen IMMER die an erster Stelle genannte Mannschaft.)

2. Homegoal: Verschafft der Heim-Mannschaft einen Treffer.

3. Check: Geben Sie „Check" ein, fällt beim nächsten Check der Gegner um wie eine Fliege.

4. Flash: Alle Kamerabesitzer in der Halle schießen ein Blitzlichtfoto.

5. Penalty: Das Team, das den Puck nicht hat, erhält eine 5-Minuten-Major-Zeitstrafe.

6. Injury: Der nächste Zusammenprall verletzt einen Spieler, so daß er raus muß.

7. Zambo: Der „Eismann" kommt während des Spiels aufs Feld und säubert die Eisfläche. Leider können Sie ihn nicht rammen.

8. Victory: Ein Feuerwerk wird gestartet.

9. Eaonline

Das Trainingsmenü:

Neu bei *NHL 99* ist das Trainingsmenü, die Coaching Drills. Sie sind so nützlich, daß man sich fragt, warum EA nicht schon länger auch bei den Eishockey-Games einen solchen Modus eingebaut hat. Hier können Sie alle möglichen und unmöglichen Spielsituationen üben. Neben den „normalen" Übungseinheiten (wie z. B. 1:1, 2:1, 2:2, 3:1 usw.), die allesamt darauf abzielen, technische Fertigkeiten und Durchsetzungsvermögen zu schulen, gibt es auch einige besonders interessante Trainingsmöglichkeiten. Alle Übungen sind sowohl als Abwehr als auch als Sturm zu absolvieren. Dadurch verändert sich natürlich jeweils die Zielsetzung. Sie können jeden Ihrer Spieler auf jede beliebige Position setzen, um so auch festzustellen, wie z. B. ein Linkshänder auf Rechtsaußen agiert. Die wichtigen Trainingseinheiten im einzelnen:

1. Offensiv-Triangle: Mit drei Stürmern geht es gegen drei Abwehrspieler, eine Situation, die es im Spiel des öfteren zu sehen gibt. Ziel dieser Übung ist es, mit einem geschickten Paßspiel die Abwehrformation aus den Angeln zu heben und einen erfolgreichen Abschluß zu gestalten.

2. Breakaway: Das Alleingang-Training sollten Sie vor dem Start in Ihre erste Saison auf jeden Fall absolvieren, denn ein erfolgreicher Abschluß beim Alleingang ist im Spiel oft die halbe Miete. Laufen Sie auf den Goalie zu, fahren Sie einen kurzen Bogen und schießen Sie flach in eine kurze Torecke.

3. Extra Attacker: Für alle, die immer schon heiße Verfechter der „Torwart raus-Formation" waren, ist dies die ideale Gelegenheit, endlich einmal ohne den Druck eines Matches zu üben, wie sie ihre sechs Spieler aufstellen müssen. Versuchen Sie zu verhindern, daß die Gegner den Puck über die Mittellinie bringen.

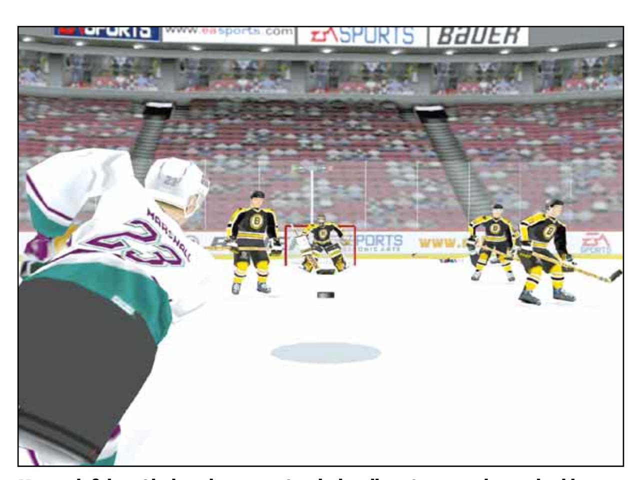
4. Powerplay: Fast wie die Variante „Extra Attacker", doch naturgemäß haben Sie einen Goalie und deshalb „nur" fünf Spieler. Versuchen Sie durch geschicktes Paßspiel zu erreichen, daß die vier Gegenspieler nicht in Puckbesitz zu kommen, und suchen Sie Ihrerseits den „freien" Mann, der einen One-Timer anbringen kann. Ein überhastetes Eingreifen im Powerplay ist meistens der Weg in den gegnerischen Konter. Spielen Sie ruhig, passen Sie den Puck so oft hin und her, bis Sie einen Spieler in guter Schußposition vor dem Netz finden, und spielen Sie dann den „tödlichen" Paß.

5. Hinter dem Netz: In jedem Spiel ist es unentbehrlich, zu wissen, was Sie machen, wenn Ihr Spieler den Puck hinter dem Tor hält. Üben Sie hier diese Situation und beobachten Sie die Laufwege Ihrer Spieler (die ohne Puck), um einen schnellen Paß in den Lauf eines Spieler spielen zu können.

6. Freeskate: Hier können Sie das Schlittschuhlaufen üben. Sinnlos, da das beste Training das mit einem Puck ist.

7. One-Timer: Eine tolle Idee ist diese Trainingsvariante. So lassen sich erstklassig One-Timer üben. Versuchen Sie aus allen möglichen und (eigentlich) unmöglichen Situationen aufs Tor zu knallen, um so die Schwachpunkte der Goalies zu finden. Tip: Steht ein Spiel gegen einen bestimmten Gegner an, „benutzen" Sie einfach dessen Goalie im Trainingsmodus, um so seine Schwachpunkte kennenzulernen und im anschließenden Spiel dann boshaft gegen ihn zu verwenden.

Thorsten Seiffert ■



Mit ein bißchen Glück und einigem Geschick sollten Sie es auch von der blauen Linie schaffen, den einen oder anderen Schlagschuß im Netz unterzubringen.

Spieletips

Rainbow Six

Detaillierte strategische Planung und nervenaufreibende Action machen die Reize von Rainbow Six aus. Um Ihre Chancen im Kampf gegen die ruchlosen Terroristen zu verbessern, haben wir Tips zur Planung und Taktiken für den Kampf zusammengetragen.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Am Anfang einer Kampagne müssen Sie sich für einen der drei Schwierigkeitsgrade entscheiden. Um ein gutes Gefühl für das Spiel zu bekommen, sollten Sie mit der Anfängerstufe beginnen.

Anfänger
Wenige Gegner. Ihr Team muß nur das Primärziel erfüllen. Viele der Einsätze lassen sich im Alleingang bewältigen.

Veteran
Sie müssen das Primär- und das Sekundärziel erfüllen. Mehr Gegner machen Ihnen das Leben schwer. Wechseln Sie zu dieser Stufe, sobald der Grad „Anfänger" keine Herausforderung mehr für Sie ist.

Elite
Diese Stufe ist wirklich nur für Profis geeignet. Gegen die große Anzahl von Terroristen kommen Sie nur mit perfekten Plänen und mehreren Teams weiter. Außerdem ist die automatische Zielfunktion hier nicht mehr anwählbar.

DIE TEAMS

Soldaten
Ihr Kontingent an erfahrenen Soldaten ist begrenzt. Sie bekommen zwar im Spielverlauf einige Neuzugänge, aber prinzipiell müssen Sie mit Ihren Leuten sehr sorgsam umgehen. Auf relativ unerfahrene Reserven haben Sie jedoch jederzeit Zugriff. Wiederholen Sie lieber eine Mission, bevor Sie einen wertvollen Mitstreiter verlieren.

Fertigkeiten
Jeder Ihrer Soldaten hat bestimmte Qualitäten. Die Fertigkeitswerte wirken sich nur aus, wenn der Computer die Teammitglieder steuert. Aus diesem Grund sollten Sie immer einen eher schlechten Charakter spielen und die besten Leute dem Computer überlassen. Ihr absoluter Top-Mann ist Ding Chavez, mit drei (!) 100er Werten.

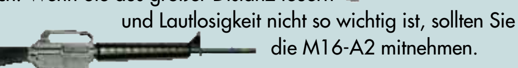
Teamleader
Lassen Sie die Teams grundsätzlich von Ding Chavez, Jörg Walther und Daniel Bogart anführen.

Schützen
Sie haben mehrere Soldaten mit Firearms-Werten von 90 und mehr: Arnavisca, Bogart, Chavez, Raymond, Walther, McAllen, Rakuzanka und Yacoby gehören zu den besten Schützen, die Rainbow zu bieten hat.

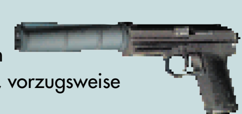
DIE WAFFEN

Obwohl Sie ein ansehnliches Arsenal modernster Waffen zur Auswahl haben, brauchen Sie die meisten nicht.

Primärwaffe:
Ihre Standardwaffe ist die HK MP5-SD: Sie ist fast lautlos, sehr genau und handlich. Wenn Sie aus großer Distanz feuern und Lautlosigkeit nicht so wichtig ist, sollten Sie die M16-A2 mitnehmen.



Sekundärwaffe:
Die Sekundärwaffe kommt sehr selten zum Einsatz. Nehmen Sie grundsätzlich eine der Pistolen mit Schalldämpfer mit, vorzugsweise die HK .45 Mark-SD.



AUSRÜSTUNG

Kits:
Die Kits (Demolition, Electronics und Lockpick) beschleunigen die jeweiligen Spezialaufgaben. Das Lockpick-Kit ist oft sehr nützlich.

Granaten:
Blendgranaten sind äußerst effektiv, um den Gegner kurzfristig (ca. 3 Sekunden) außer Gefecht zu setzen. Benutzen Sie Flashbangs in der Nähe von Geiseln.
Wenn weder Geiseln noch Teamkollegen in der Gefahrenzone sind, können Sie Handgranaten einsetzen, um Räume von Terroristen zu säubern. Vorsicht: Sobald Sie eine Granate einsetzen, sind alle Bemühungen, unentdeckt zu bleiben, hinüber!

Door Charge:
Diese Explosivladungen sollten Sie einsetzen, wenn Sie von mehreren Seiten durch geschlossene Türen in ein Gebäude eindringen und Lautlosigkeit nicht von Belang ist. Vorsicht: Setzen Sie keine Door Charges ein, wenn sich Geiseln in unmittelbarer Nähe der Tür befinden.

Munition:
Sie können wahlweise auch zusätzliche Magazine für die Primär- oder Sekundärwaffe mitnehmen. Dies ist völlig überflüssig, da in *Rainbow Six* nicht wahllos in der Gegend herumgeballert wird. Wenn Sie mit Ihrer Munition nicht auskommen, sollten Sie zurück ins Trainingslager, um besser schießen zu lernen.

Heartbeat Sensor:
Dieses Gerät ist mit Abstand am wichtigsten. Mit dem Sensor können Sie genau feststellen, wo sich Geiseln und Gegner befinden.

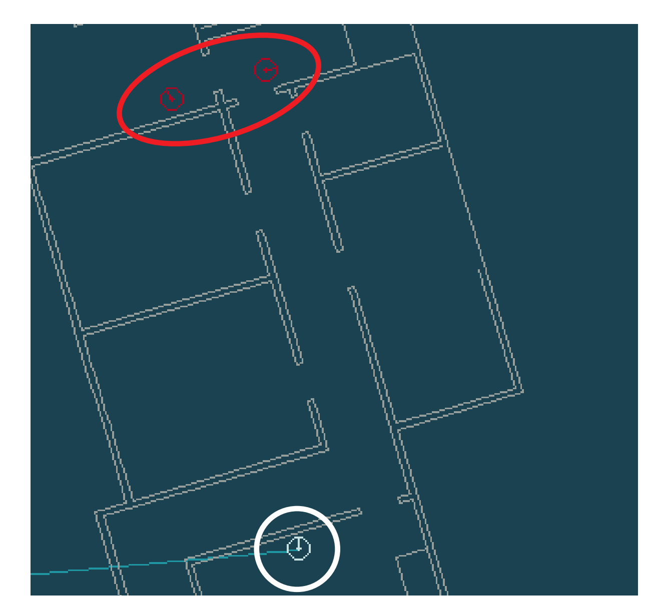
Rüstung:
Die vorgegebene Rüstung ist immer an die Umgebung der kommenden Mission angepaßt. In fast allen Fällen sollten Sie die Medium-Variante wählen. In wenigen Missionen ist der Biosuit unerläßlich!

DIE PLANUNG

Lesen Sie vor einer Mission grundsätzlich alle verfügbaren Berichte. Im Planungsbildschirm sollten Sie auf jeden Fall die taktischen Eintragungen wie Geisel- und Terroristenpositionen studieren. Üben Sie anfangs mit den vorgegebenen Plänen. So lernen Sie am schnellsten, wie man erfolgreich plant. Konzentrieren Sie sich nur auf Ihre Einsatzziele! Besonders in den niedrigen Schwierigkeitsstufen ist es möglich, viele Gegner zu umgehen.

Übung macht den Meister
Obwohl Cheats oft den Spielspaß verderben, sollten Sie sich jedes Missionsgebiet vorher einmal anschauen. Wenn Sie sich auf „unverwundbar" setzen und die Missionsziele abschalten, können Sie sich in aller Ruhe umsehen. Die Planungskarte zeigt zwar optional auch eine 3D-Sicht des Ziels, kann einen ausführlichen Rundgang aber nicht ersetzen.

Go-Codes
Um die Aktionen Ihrer Teams zeitlich genauer zu planen, müssen Sie Go-Codes einset-



Obwohl Sie hinter einer Wand stehen (weißer Kreis), können Sie mit dem Heartbeat Sensor aus sicherer Entfernung zwei Terroristen am Ende des Ganges ausmachen (rot). Jetzt haben Sie das nötige Überraschungsmoment.

zen. Die vier Codes können beliebig oft eingesetzt werden (auch mehrfach). Beispiel: Sie stehen mit drei Teams vor einem Raum mit bewachten Geiseln und einer Bombe. Zwei Teams (rot und blau) sollen den Raum stürmen, wonach das dritte Team (grün) die Bombe entschärft und dann die Geiseln in Sicherheit bringt. Um diese Aktion umzusetzen, müssen rot und blau den gleichen Go-Code (Alpha) bekommen. Das grüne Team bekommt einen anderen Code (Bravo). Wenn Alpha ausgelöst wird, stürmen zwei Teams den Raum. Wenn alle Gefahren beseitigt sind, kann das dritte Team mit Code Bravo gerufen werden.



Ein Trupp knackt gerade – wie im Plan festgelegt – das Schloß an der Tür, um zeitgleich mit Kollegen auf der anderen Seite in das Gebäude einzudringen.



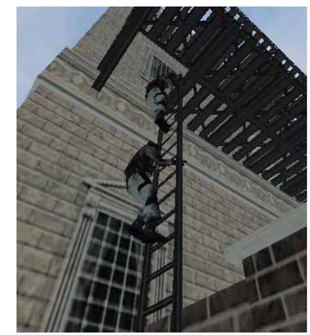
Dieses Team hat den Befehl, nach dem Go-Code eine Granate in den Raum zu werfen. Beachten Sie, wie der rechte Soldat bereits die Granate bereithält.

DER EINSATZ

Im Einsatz zeigt sich schließlich, ob Ihr Plan funktioniert. Verluste oder komplette Fehlschläge sind in den meisten Fällen auf einen unzureichenden Plan zurückzuführen.

Schießen
Gehen Sie sehr sorgsam mit Ihrer Munition um. Jeder Schuß sollte genau plaziert sein. Um anfangs nicht zuviel zu schießen, sollten Sie mit 3er-Salven arbeiten. Profis stellen ihr Gewehr auf vollautomatisches Feuer und drücken kurz und gezielt ab, so daß pro Salve nur ein oder zwei Schuß verbraucht werden.

Nachtsicht
Auch in Situationen mit ausreichender Beleuchtung ist die Nachtsicht meist besser. Durch die Reduzierung der Farben werden Bewegungen schneller entdeckt und Ziele stechen deutlicher hervor.



Über die Feuerleiter gelangt Ihr Team zu Eintrittspunkten im ersten Stock. So können Sie von mehreren Seiten gleichzeitig zuschlagen.

Fernschüsse
Wann immer sich die Gelegenheit bietet, sollten Sie aus größtmöglicher Distanz auf die Gegner feuern. So können Gefahren schon lange im voraus beseitigt werden.

Enge Räume
Bevor Sie mit Ihrem Team in einen engen Raum stürzen, sollten Sie mit dem Heartbeat Sensor checken, wo sich die Gegner befinden. Oft ist es dann möglich, dem Gegner in den Rücken zu fallen oder eine Blendgranate gezielt einzusetzen. So vermeiden Sie, daß Ihr gesamtes Team durch einen ungünstig stehenden Gegner überrascht wird.

Florian Weidhase ■

CHEATS

Alle Cheats werden im Chatfenster (Eingabetaste) eingegeben. Einige Cheats sind besonders nützlich, um eine Mission zu üben (Unverwundbarkeit und das Abschalten der Missionsziele), andere sind einfach nur lustig.

Cheat	Funktion
teamgod	Alle Teammitglieder sind unverwundbar.
avatargod	Nur Ihr Charakter ist unverwundbar.
explore	Schaltet die Missionsziele ab.
5fingerdiscount	Frischt den Munitionsvorrat wieder auf.
stumpy	Tolpatschige Gegner
clodhopper	Vergrößert Hände und Füße.
bignoggin	Große Köpfe
meganoggin	Noch größere Köpfe
turnpunchkick	Alle Charaktere werden in 2D dargestellt.
1-900	Ihre Männer atmen extrem tief ein und aus.
silentbutdeadly	Probieren Sie es aus! Laufen Sie etwas in der Gegend herum. Am Vorabend gab es wohl mexikanischen Linseneintopf!
nobrainer	Schaltet die KI im Spiel ab.

Spieletips

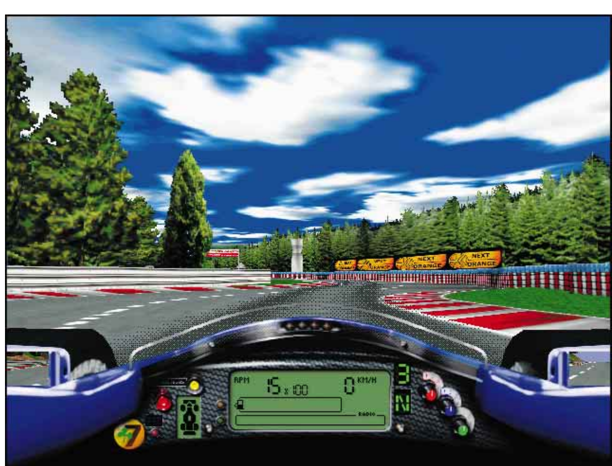
Racing Simulation 2

Nach dem immensen Erfolg von F1 Racing Simulation geht Ubi Soft diesen Herbst mit dem Nachfolger an den Start. Auf den folgenden Seiten finden Sie Setups zu allen Strecken, allgemeine Fahrtips und eine ausführliche Beschreibung der beiden neuen Kurse.

Die neue Saison

Umsteiger von *F1RS* auf *RS2* brauchen nicht zu befürchten, daß das bisher Gelernte umsonst war! Die Strecken gleichen dem Vorgänger wie ein Ei dem anderen! Selbst das Handling der Boliden läßt Unterschiede nur erahnen. Die wichtigsten Neuerungen sind die Kurse in Jerez und Zeltweg. Außerdem erhalten Sie endlich ein „Hauptmenü" statt eines „Hautmenüs". Die Programmierer haben es weiterhin nicht für nötig erachtet, die Editoren einzudeutschen. So müssen Sie mit französischen und englischen Menüs vorlieb nehmen, um Sounds und Grafiken zu ändern!





Ein Blick auf denselben Streckenabschnitt aus verschiedenen Kamerawinkeln. Die realistische Cockpitsicht sollten Sie nur dann wählen, wenn Sie mit dem Kurs bereits vertraut sind!

...wie bei allem im Leben

Formel 1 ist eine Frage der richtigen Entscheidungen! Das hat bereits Teamchef Frank Williams in einer Bierwerbung verkündet. Auch wenn er in der aktuellen Saison dem Feld hinterherfährt, so hat er 1997 bewiesen, daß er richtige Entscheidungen treffen kann. Machen Sie es ihm also nach!

Schöne Aussichten

Da Sie in den Fahrzeugen sehr tief sitzen, können Sie die Streckenführung oftmals nur erahnen. Daher sollten Sie in Kursen, in denen Sie noch unerfahren sind, eine andere Kameraperspektive wählen. So haben Sie einen guten Blick auf die Strecke und werden nicht von engen Haarnadelkurven und Schikanen unangenehm überrascht.

Flügel einstellen

Die Aufgabe der Spoiler besteht darin, Ihr Fahrzeug auf den Boden zu pressen, um in Kurven genügend Haftung zu erzeugen. Je steiler Sie die Flügel einstellen, desto schneller sind Sie in den Biegungen und desto weniger häufig wird Ihnen das Fahrzeug ausbrechen. Leider haben hohe Flügel auch erwähnenswerte Nachteile. So verschleißen aufgrund des hohen Anpreßdrucks die Reifen bedeutend schneller und Sie werden auf Geraden nicht die Maximalgeschwindigkeit erreichen. Generell gilt: Je mehr Kurven ein Kurs hat, desto steiler müssen die Flügel eingestellt werden.

Bremsbalance ermitteln

Da sich beim Bremsen das Gewicht nach vorne verlagert, muß die Bremsbalance stets mehr auf den Vorderrädern als auf den Hinterrädern liegen. Je weniger Bremskraft Sie den Vorderrädern gönnen, desto länger wird der Bremsweg und desto stärker wird das Fahrzeug untersteuert. Die Bremsbalance ermitteln Sie wiederum auf der längsten Geraden. Rasen Sie mit Vollgas und maximaler Geschwindigkeit auf die nächste Biegung zu. Achten Sie nun bei der Vollbremsung darauf, welche Reifen zuerst blockieren! Sind es die Hinterreifen, müssen Sie die Balance ein wenig nach vorne verlagern. Im Idealfall blockieren die Vorderräder einen winzigen Moment vor den hinteren. Mit dieser Methode verschwenden Sie allerdings sehr schnell Ihre teueren Gummis, so daß Sie nur in Ausnahmefällen zu diesem Manöver greifen sollten.

Gänge einstellen

Die Getriebewerte ermitteln Sie auf der längsten Geraden des Kurses. An dem Punkt, an dem Ihr Fahrzeug die höchste Geschwindigkeit erzielt, muß sich das Getriebe im sechsten Gang befinden und mit fast maximaler Drehzahl arbeiten! Gegenteiliges gilt für den unteren Gang. Seine Einstellung ermitteln Sie am langsamsten Punkt der Strecke. Sobald Sie diesen Abschnitt durchschleichen, muß sich der Wagen im ersten Gang befinden, wobei sich die Drehzahl im mittleren bis unteren Bereich befinden sollte. Die

SETUP-VORSCHLÄGE

Australien (Melburne)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	10°, 10°	12°, 12°
Gänge:	17, 25, 32, 38, 43, 46	17, 25, 32, 38, 42, 45
Lenkung:	20°	20°
Bremsbalance (V) :	55%	60°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.500 U/min

Brasilien (Interlagos)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	11°, 11°	13°, 14°
Gänge:	17, 25, 32, 38, 42, 45	17, 25, 32, 37, 41, 44
Lenkung:	22°	22°
Bremsbalance (V) :	55%	60°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.650 U/min

Argentinien (Buenos Aires)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	12°, 12°	12°, 13°
Gänge:	19, 26, 32, 37, 42, 46	19, 26, 32, 37, 41, 45
Lenkung:	20°	22°
Bremsbalance (V) :	58%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.700 U/min

San Marino (Imola)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	9°, 8°	9°, 9°
Gänge:	16, 23, 29, 35, 40, 45	16, 23, 29, 35, 40, 44
Lenkung:	18°	18°
Bremsbalance (V) :	60%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.000 U/min

Monaco (Monte Carlo)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	19°, 18°	19°, 19°
Gänge:	20, 25, 30, 34, 38, 42	17, 23, 29, 35, 40, 43
Lenkung:	23°	23°
Bremsbalance (V) :	60%	55°
Motorleistung:	17.300 U/min	16.500 U/min

Spanien (Granollers)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	12°, 12°	13°, 13°
Gänge:	18, 25, 31, 37, 41, 45	19, 26, 32, 37, 42, 46
Lenkung:	20°	20°
Bremsbalance (V) :	55%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.050 U/min

Kanada (Montreal)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	7°, 6°	8°, 7°
Gänge:	18, 26, 33, 39, 44, 48	18, 26, 34, 40, 45, 49
Lenkung:	20°	20°
Bremsbalance (V) :	55%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.100 U/min

Frankreich (Magny-Cours)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	13°, 13°	13°, 13°
Gänge:	17, 24, 30, 35, 40, 44	17, 24, 30, 36, 41, 45
Lenkung:	20°	22°
Bremsbalance (V) :	60%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.800 U/min

England (Silverstone)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	8°, 9°	10°, 12°
Gänge:	17, 25, 31, 36, 41, 45	17, 25, 32, 37, 42, 46
Lenkung:	22°	22°
Bremsbalance (V) :	55%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.600 U/min

Deutschland (Hockenheim)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	1°, 2°	2°, 2°
Gänge:	18, 27, 34, 40, 45, 49	18, 27, 35, 41, 46, 50
Lenkung:	18°	18°
Bremsbalance (V) :	55%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.200 U/min

Ungarn (Mogyoród)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	17°, 17°	17°, 18°
Gänge:	23, 28, 32, 35, 38, 40	22, 27, 31, 35, 38, 41
Lenkung:	18°	18°
Bremsbalance (V):	50%	50°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.900 U/min

Gänge zwei bis fünf ergeben sich rechnerisch und beschreiben eine abfallende Kurve. Der Abstand zum niedrigen Gang ist also stets größer der als zum höheren.

Anzahl der Boxenstopps

Jeder Aufenthalt an der Box kostet Zeit. Aber die Vergangenheit hat gezeigt, daß man auch mit einem zusätzlichen Boxenstopp Rennen gewinnen kann. Der Vorteil eines weiteren Stopps liegt darin, daß Sie die Reifen nicht so stark zu schonen brauchen. Weiterhin gehen Sie leichter an den Start, da Sie weniger Sprit im Tank haben und somit auch schneller fahren können. Ein Zusatzstopp verlangt aber auch, daß Sie Überholmanöver gut beherrschen. Sollten Sie nämlich hinter einem Kollegen festhängen, kann Ihre Rechnung nicht mehr aufgehen. Anfänger sollten daher lieber die Mindestzahl an Boxenaufenthalten wählen.

Harte oder weiche Gummis

Weiche Reifen haben zwei entscheidende Vorteile: Sie sind schneller auf Betriebstemperatur und entfalten ihre gesamte Haftung vor den härteren Mischungen. Ebenso können Sie mit den soften Gummis eine höhere Kurvengeschwindigkeit erzielen, da sie mehr Grip haben. Leider verschleißen die Weichlinge schneller als die harten Reifen, so daß Sie meist einen Zusatzstopp einlegen müssen. Rennrowdys, die mit den Gummis nicht haushalten können und stets die Reifen quietschen lassen, haben nur mit der harten Mischung Chancen auf kostbare Punkte.



So sieht die optimale Linie der Übersetzungsverhältnisse aus.

Künstliche Intelligenz

Im vergangenen Jahr haben die Kollegen dazugelernt. Mittlerweile lassen sie sich nicht mehr so einfach austricksen und riskieren hier und da schon mal eine kleine Rempelei. Vor allem, wenn Sie vor einer Kurve haarscharf überholen, kann es passieren, daß Ihr neuer Hinter-

mann Ihren Auspuff ein wenig verbeult. Die Fahrer verhalten sich im Schnitt aggressiver, so daß Sie in brenzligen Situationen lieber nicht zuviel riskieren sollten. Vor engen Kurven bremsen die Kollegen immer noch mit ausreichend Sicherheitsabstand und bieten Ihnen hier die günstigsten Überholmöglichkeiten an. Allerdings hat der Computer seinen Fahrern Unterricht in Geometrie erteilt! Mittlerweile erkennt der virtuelle Fahrer den Scheitelpunkt besser und beschleunigt entsprechend cleverer aus den Kurven. Lassen Sie sich hier also nicht mehr abhängen!

Setups zu allen Strecken

Ein Rennen wird nicht nur am Sonntag entschieden, sondern bereits Tage zuvor im Training und beim Qualifying. Was nützt Ihnen ein pfeilschneller Wagen, wenn Sie ihn nicht optimal auf den Kurs eingestellt haben? Gar nichts! Noch wichtiger als das optimale Setup ist aber die Tatsache, daß Sie sich in Ihrem Wagen wohlfühlen müssen. Nichts ist schlimmer, als wenn Sie stets vor den Kurven befürchten, daß Ihnen Ihr Fahrzeug entgleitet. Abschließend erhalten Sie Setup-Vorschläge für alle Rennen. Mit diesen Setups können Sie zwar Rennen und Meisterschaften gewinnen, aber den letzten Feinschliff müssen Sie selbst vornehmen. Jeder Fahrer hat natürlich andere Vorlieben!

Belgien (Spa-Francorchamps)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	6°, 8°	8°, 10°
Gänge:	18, 25, 31, 36, 41, 46	18, 25, 31, 36, 41, 46
Lenkung:	20°	20°
Bremsbalance (V) :	60%	50°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.100 U/min

Italien (Monza)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	3°, 4°	6°, 7°
Gänge:	18, 26, 33, 39, 45, 50	18, 26, 33, 40, 46, 51
Lenkung:	15°	20°
Bremsbalance (V):	65%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.800 U/min

Österreich (Zeltweg)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	12°, 13°	12°, 14°
Gänge:	18, 25, 31, 35, 40, 45	18, 25, 31, 36, 41, 46
Lenkung:	16°	18°
Bremsbalance (V) :	65%	60°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.700 U/min

Luxemburg (Nürburg)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	11°, 11°	12°, 12°
Gänge:	17, 25, 32, 38, 43, 46	17, 25, 32, 37, 41, 45
Lenkung:	19°	20°
Bremsbalance (V):	60%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.650 U/min

Japan (Suzuka)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	9°, 10°	10°, 11°
Gänge:	18, 25, 31, 37, 42, 46	18, 25, 31, 37, 42, 46
Lenkung:	22°	22°
Bremsbalance (V) :	60%	58°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.150 U/min

Europa (Jerez)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	11°, 11°	12°, 14°
Gänge:	18, 24, 30, 35, 39, 42	17, 23, 29, 35, 40, 43
Lenkung:	16°	19°
Bremsbalance (V):	65%	60°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.000 U/min

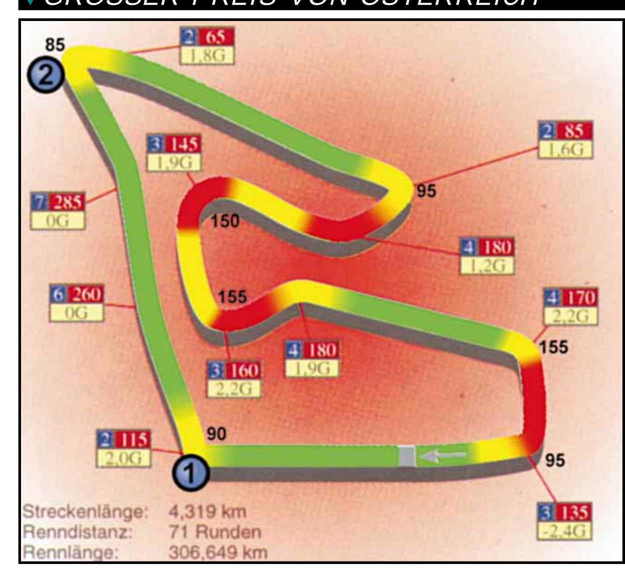
GROSSER PREIS VON ÖSTERREICH

In Zeltweg betreten *F1RS*-Veteranen erstmals neues Gebiet. Der Kurs beinhaltet zwei lange Geraden, auf denen sich die besten Überholmöglichkeiten bieten. Im Abschnitt zwischen der Niki-Lauda-Kurve und der Power-Hope können Sie die meiste Zeit gutmachen, wenn Sie die Ideallinie nicht verlassen und beherzt fahren.

Eine große Herausforderung stellt Österreich nicht dar und auch der Abwechslungsreichtum fällt eher bescheiden aus. Trotzdem verlangt der Kurs eine hohe Konzentration, da durch die hügelige Landschaft die Aussicht beeinträchtigt wird. So kann auch die erste Kurve, die Castrol, zur Falle werden.

Direkt nach dem Start geben Sie logischerweise Vollgas und lenken Ihren Boliden auf die rechte Streckenseite. Das gesamte Feld wird sich nämlich links einreihen und vor der ersten Kurve stauen!
Da die erste Rechts hinter einem Hügel liegt, können Sie deren Anfang leider nicht sehen. Bremsen Sie stark ab, sobald Sie den Schatten des linken Gebäudes verlassen haben. Bleiben Sie mutig auf der rechten Seite und visieren Sie die grün-weißen Curbs an!
Im Scheitelpunkt der Kurve werden Sie automatisch die Ideallinie erobern. Da Sie nun

GROSSER PREIS VON ÖSTERREICH





Um Ihren Fans ein spannendes und erfolgreiches Überholmanöver zeigen zu können, sollten Sie bereits vor der Kurve vollständig am Gegner vorbeigezogen sein!



Freie Fahrt für clevere Fahrer. Während das Feld wie an einer Schnur gezogen fährt, nutzen Sie die rechte Streckenseite, um vor dem Stau an der CASTROL Plätze gutzumachen!



Nervenpoker in der ersten Biegung! Geben Sie nicht nach, solange Sie die Nase vorne haben! Der Kollege wird sich zähneknirschend hinter Ihnen einreihen.

aber stärker als Ihr Verfolger einlenken müssen, werden Sie ein wenig Vorsprung einbüßen. Ihr Gegner wird also ein paar Meter aufschließen, muß aber ein bischen nach links ausweichen, so daß er nicht genug Schwung hat, um Sie außen zu überholen! Beschleunigen Sie nun so früh wie möglich! Falls Sie auch nur einen Wimpernschlag zu spät aufs Gas treten, werden Sie im Profimodus wieder kassiert. Versuchen Sie in diesem Fall aber (noch) nicht, den Hintermann abzudrängen. Da Ihre Reifen noch kühl sind und wenig Grip



Es wird knapp! Aber durch optimales Herausbeschleunigen aus der Kurve können wir den eroberten Platz erfolgreich verteidigen!

aufweisen, werden Sie vermutlich ins Schleudern geraten. Lenken Sie vorsichtig nach links auf die Ideallinie, ohne das Steuer zu hart einzuschlagen. Je früher Sie nun Vollgas geben, desto schneller können Sie auf den neuen Hintermann aufschließen. Es gilt die lange Gerade hinauf zur REMUS zu nutzen, um auch hier wieder eine Positionsverbesserung zu erreichen. Sollten Sie einen ebenbürtigen Gegner vor sich haben, werden Sie mit großer Wahrscheinlichkeit nicht zum Erfolg kommen. Die REMUS bietet sich nur bei schwächeren Gegnern an. Sie fahren also hinter dem Vordermann auf der Ideallinie her. Die Strecke macht vor der zweiten Rechts einen leichten Linksknick. Sie hingegen fahren geradeaus weiter und leiten an dieser Stelle das zweite und letzte Überholmanöver ein!

Da die Kurve sehr eng ausfallen wird, müssen Sie bereits vor dem Eintritt in die Biegung den Überholvorgang abgeschlossen haben. Sollten Sie womöglich neben dem Gegner in die Biegung einfahren, werden Sie entweder aufs Gras gedrängt oder Sie müssen noch vor den Curbs so weit herunterbremsen, daß sogar zwei Nachzügler an Ihnen vorbeirauschen können. Aber wer nichts riskiert, kann halt auch nichts gewinnen!
Nur wer spät bremst, kann hier seine Position verbessern. Achten Sie auf den Gegner und warten Sie ab, bis er sich zum



Jetzt heißt es: Gas geben! Sie müssen noch vor der Kurve den Gegner kassiert haben.



Erst wenn Sie am Gegner vorbeigefahren sind, dürfen Sie bremsen! Vorsicht: Die Kurve wird sehr eng!



Mit diesem Manöver haben Sie alle nennenswerten Überholmöglichkeiten des A1-Rings ausgenutzt.

REALITÄTSSTEIGERUNG

Dank des Editors können Sie die Phantasienamen der virtuellen Piloten gegen die der realen Fahrer austauschen. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie statt zwei Fahrern pro Team deren drei vorfinden. In manchen Teams wurden Ersatzfahrer eingesetzt, wenn der reguläre Fahrer erkrankte. 1997 kämpften folgende Fahrer um Punkte, Positionen und Plätze:

Arrows G.P. International Ltd. (Team 1)	
Teamchef:	Tom Walkinshaw
Techn. Direktor:	Frank Dernie/John Barnard (ab GP Spanien)
Fahrer:	Damon Hill, Pedro Diniz

Williams GP Engineering Ltd. (Team 2)	
Teamchef:	Frank Williams
Techn. Direktor:	Patrick Head
Fahrer:	Jaques Villeneuve, Heinz-Harald Frentzen

Sefac Automobili Ferrari S.p.A. (Team 3)	
Teamchef:	Jean Todt
Techn. Direktor:	Ross Brawn
Fahrer:	Michael Schumacher, Eddie Irvine

Benetton Formula Ltd. (Team 4)	
Teamchef:	Flavio Briatore
Techn. Direktor:	Pat Symonds
Fahrer:	Jean Alesi, Gerhard Berger, Alexander Wurz

McLaren International Ltd. (Team 5)	
Teamchef:	Ron Dennis
Techn. Direktor:	Adrian Newey
Fahrer:	Mika Häkkinen, David Coulthard

Team Jordan Formula One Ltd. (Team 6)	
Teamchef:	Eddie Jordan
Techn. Direktor:	Gary Anderso
Fahrer:	Ralf Schumacher, Giancarlo Fisichella

Prost Grand Prix (Team 7)	
Teamchef:	Alain Prost
Techn. Direktor:	Bernard Dudot
Fahrer:	Olivier Panis, Shinji Nakano, Jarno Trulli

PP Sauber AG (Team 8)	
Teamchef:	Peter Sauber
Techn. Direktor:	Leo Ress
Fahrer:	Johnny Herbert, Nicola Larini, Gianni Morbidelli, Norberto Fontana

Tyrrell Racing Organisation Ltd. (Team 9)	
Teamchef:	Ken Tyrell
Techn. Direktor:	H. Postlethwaite
Fahrer:	Jos Verstappen, Mika Salo

Minardi Team S.p.A. (Team 10)	
Teamchef:	Giancarlo Minardi
Techn. Direktor:	Gustav Brunner
Fahrer:	Ukyo Katayama, Jarno Trulli, Tarso Marques

Steward Grand Prix Ltd. (Team 11)	
Teamchef:	Jackie Stewart
Techn. Direktor:	Alan Jenkins
Fahrer:	Rubens Barrichello, Jan Magnussen

Lola Cars Ltd. (nicht vorhanden)	
Teamchef:	Eric Broadley / Martin Birane (ab GP Brasilien)
Techn. Direktor:	Mike Blanchet
Fahrer:	Vincenzo Sospiri, Ricardo Rosset

HART STEUERBORD

Der Spielspaß fällt und steigt mit der Steuerungsmethode. Sollten Sie tatsächlich weder einen Joystick noch ein Lenkrad Ihr eigen nennen, dann laufen Sie schnurstracks zum nächsten Kaufhaus und tauschen ein paar Banknoten gegen die neue Hardware. Mit der Tastatur werden Sie nämlich so kläglich scheitern wie das Lola-Team!
Das optimale Racefeeling erleben Sie mit einem Lenkrad. Aufgrund des weiten Lenkweges können Sie damit die Einschläge genau dosieren. Beim Joystick hingegen haben Sie nur wenige Zentimeter zur Verfügung, so daß Sie bei dicht aufeinanderfolgenden Kurvenkombinationen extrem konzentriert steuern müssen. Dieser Nachteil mutiert aber schnell zum Vorteil, wenn Sie den Kurs verinnerlicht haben! So können Sie mit dem Stick die Lenkbewegungen schneller vollziehen und somit das eine oder andere Zehntel pro Runde gewinnen. Entscheiden Sie selbst, was Ihnen wichtiger ist: Fahrspaß oder Hundertstel.



Auf der extrem kurzen Geraden müssen Sie schon eine gute Portion Mut im Gepäck haben. Frühzeitiges Herausbeschleunigen aus der Kurve ist unumgänglich.

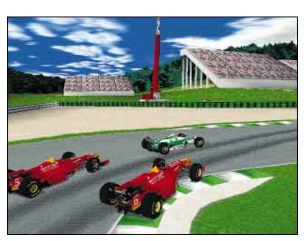
Bremsen entschließt. Rauschen Sie kurz an ihm vorbei und treten Sie nun Ihrerseits aufs Bremspedal.
Noch während Sie die Geschwindigkeit verringern, lenken Sie Ihren teueren Rennwagen zügig auf die Ideallinie zurück. Sie müssen noch vor dem Eintritt in die REMUS auf die meistbefahrene Linie zurückgefunden haben! Mit schleichenden 80 km/h quälen Sie sich durch die Rechts. Mit einem Lächeln registrieren Sie im Rückspiegel, daß Sie erfolgreich waren.
Auf dem kurzen Stück hinab zur GOSSER, der dritten Rechtskurve, sollten Sie nicht zuviel riskieren. Da die Stecke nun abfällt, können Sie trotz eines starken Motors nicht genug Geschwindigkeitsüberschuß herausfahren. Durchfahren Sie die Gosser mit gemütlichen 90 km/h. Bis hin zur Niki-Lauda-Kurve, einer enger werdenden Links, dürfen Sie Vollgas geben. Die Kurve mit dem Namen des landsmännischen Ex-Piloten ist die riskanteste des gesamten Kurses. Da die Biegung an Schärfe zunimmt, müssen Sie im Kurvenverlauf stets langsamer werden. Da ein Bremsmanöver mit eingeschlagenen Rädern nur die Konkurrenz erfreut, haben Sie nun zwei Möglichkeiten: Entweder Sie bremsen verstärkt ab, um am Anfang der Kurve zu langsam, am Ende aber mit adäquater Geschwindigkeit zu fahren, oder Sie balancieren den Wagen mit leichten Stotterbremsern durch die riskante Biegung. Letzteres sei nur Experten empfohlen! Gegenteiliges gilt bei der POWER HOPE. Diese Links wird im Verlauf weiter, so daß Sie hier bereits vor dem Scheitelpunkt vorsichtig Stottergas geben dürfen.

Der Rest des Kurses ist Routine. Die JOCHEN RINDT-KURVE erlaubt Ihnen 155 km/h, während Sie bei der letzten Biegung, der MOBILCOM, mit schlappen 95 km/h vorlieb nehmen müssen.

GROSSER PREIS VON EUROPA

Das letzte Rennen der Saison findet auf einem schnellen und übersichtlichen Kurs statt. Aufgrund der zahlreichen weiten Kurven artet jeder Überholvorgang zu einem Abenteuer aus. Vor den drei langsamsten Kurven bieten sich Ihnen die besten Chancen, Ihre Plazierung zu verbessern.

Sollten Sie beim Start auf der linken Seite stehen, bleiben Sie beharrlich auf der linken Spur, auch wenn die Ideallinie einen anderen Verlauf beschreibt. Vor der ersten Rechts, einer 100 km/h langsamen Biegung, riskieren Sie lieber nichts und reihen sich in das Gedrängel ein! Sollte sich vor Ihnen wieder eine Prozession gebildet haben, nutzen Sie Ihre Chance vor der CURVA MICHELIN.
Suchen Sie sich gleich am Ausgang der ersten Rechts einen Platz auf der rechten Seite und beschleunigen Sie wieder einmal so früh wie möglich. Fahren Sie nun an der Schlange vorbei und visieren Sie die weiße Streckenrandbegrenzung in der Kurveninnenseite an. Achten Sie darauf, daß Sie die Ideallinie nicht schneiden, aber halten Sie sich so dicht wie möglich neben ihr. Je dichter Sie auf der idealen Linie fahren, desto schneller können Sie in die Kurve einbiegen!
Der Rest ist Routine. Im Scheitelpunkt wird der Gegner zurückstecken und Sie vorbeiziehen lassen – vorausgesetzt, Sie sind nicht wesentlich langsamer als Ihr Verfolger und treten früh genug aufs Gas. Auf der angrenzenden Geraden haben Sie nun die Möglichkeit, den Positionskampf zu Ihren Gunsten abzuschließen.
Es geht weiter durch eine schnelle Links, die mit 220 km/h durchfahren werden kann. Nutzen Sie den kurvigen Abschnitt bis zur CURVA SITO PONS, um auf Ihren neuen Vordermann aufzuschließen.
Manchmal versäumt es der

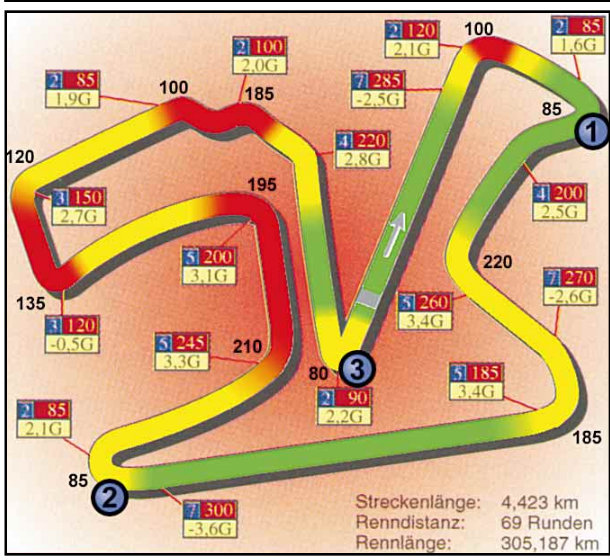


Versuchen Sie, nicht zu weit auf die Innenseite der Bahn abgedrängt zu werden, da Sie sonst vor der Kurve zu stark in die Eisen steigen müssen!



Nun aber schnell zurück auf die Ideallinie, damit der Gegner nicht im letzten Moment durch die Lücke schlüpft!





P
Q
R



computergesteuerte Pilot, am optimalen Punkt aus der Kurve zu beschleunigen. Das ist Ihre zweite Chance. Sobald Sie nur einen winzigen Moment früher aufs Gas treten, werden Sie auf der langen Geraden stetig aufschließen! Im folgenden Beispiel hat sich allerdings der Computer dieses Tips bedient! Kurz vor der Kurve verläßt er Ihren Windschatten, um seinen verlorenen Platz zurückzuerobern.
Mit dem gewonnenen Geschwindigkeitsüberschuß quält er sich Stück für Stück an Ihrem Boliden vorbei. Schauen Sie gut zu, damit Sie Ihrem Teamchef in der nächsten Runde beweisen können, daß Sie dieses Manöver auch beherrschen.
Schon vor Eintritt der Kurve haben Sie das Duell verloren. Seien Sie fair und überlassen Sie dem Kämpfer Ihre Position. Sie können eh nichts mehr dagegen unternehmen. Vor der DRY SACK lenkt Ihr neuer Vordermann sein Fahrzeug





auf die Ideallinie und kann somit ohne nennenswerten Geschwindigkeitsverlust die Fahrt fortsetzten. Ein Trost bleibt Ihnen allerdings: So konsequent fahren die Digipiloten nur auf höchster Schwierigkeitsstufe und mit den schnellsten Motoren!
Auch wenn Sie sich auf dem kommenden Abschnitt auf keine Positionskämpfe einlassen können, sollten Sie die Strecke nutzen, um den Abstand zum Vordermann zu verringern. Schließlich wollen Sie Ihren alten Platz zurückerobern! Die enge Rechtskurve mit dem Namen CURVA ANGEL NIETO dürfen Sie höchstens mit 135 km/h durchfahren. Es folgt eine Kurvenkombination, die mit der CURVA AYRTON SENNA endet. Geben Sie nun wieder Vollgas und nutzen Sie die Gerade vor der engen CURVA DUCADOS, um die verlorenen Punkte zurückzuholen!
Verhalten Sie sich genauso, wie es Ihnen der Computergegner vorgemacht hat! Beschleunigen Sie frühzeitig aus der SENNA-Kurve und ziehen Sie auf der Außenbahn am Gegner vorbei!
Halten Sie sich wieder so dicht wie möglich an der Ideallinie, um beim Eintritt in die langsame DUCADOS nicht zuviel Geschwindigkeit einzubüßen. In der Kurvenmitte haben Sie sich nicht nur die Ideallinie wieder zurückerobert, sondern auch Ihren kurzzeitig verlorenen Platz. Nach der DUCADOS befinden Sie sich wieder auf der Start- und Zielgeraden. Noch 68 Runden haben Sie Zeit, das Rennen und womöglich die Meisterschaft für sich zu entscheiden!

Peter Gunn ■

eMail: Haegar@Pop-Hannover.de



Ohnmächtig müssen Sie zusehen, wie der Computergegner Ihren Windschatten ausnutzt und vor der CURVA DRY SACK zum Gegenschlag ausholt!

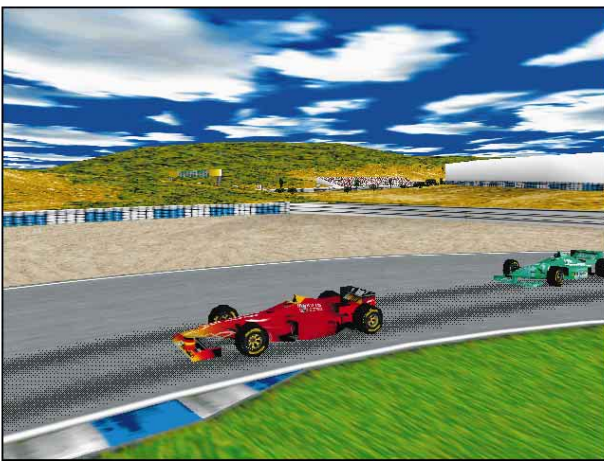


Unaufhaltsam zieht der Computer seine Bahn an Ihrem Fahrzeug vorbei. An diesem Beispiel können Sie sehr gut erkennen, wie wichtig es ist, rechtzeitig aus der Kurve zu beschleunigen.



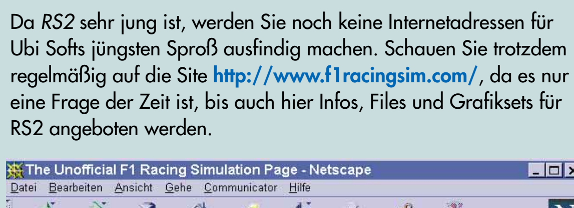


Wie im Bilderbuch! Vor der Kurve hat der PC seinen neuen Platz eingenommen und kann ohne starke Bremsmanöver die Fahrt fortsetzen!

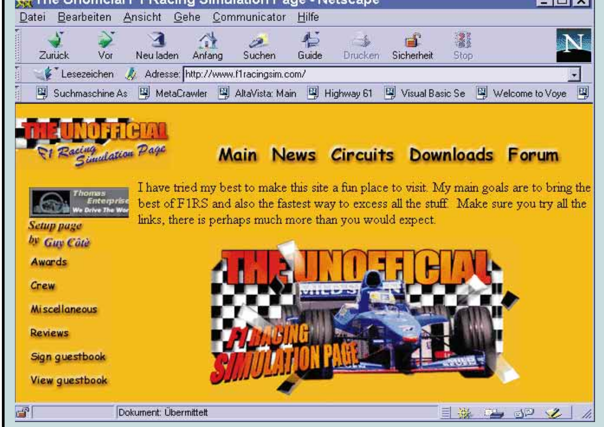


Schlagen Sie den PC mit seinen eigenen Waffen! Auf dieselbe Art, wie er Sie zuvor kassiert hat, lehren Sie nun ihm das Fürchten! Nach diesem tollen Manöver wird Ihnen der Teamchef Ihren Patzer vor der DRY SACK verzeihen.

INTERNET



Da *RS2* sehr jung ist, werden Sie noch keine Internetadressen für Ubi Softs jüngsten Sproß ausfindig machen. Schauen Sie trotzdem regelmäßig auf die Site http://www.f1racingsim.com/, da es nur eine Frage der Zeit ist, bis auch hier Infos, Files und Grafiksets für RS2 angeboten werden.



Unter http://www.f1racingsim.com/ finden Sie alles, was schon die F1RS-Gemeinde beglückte!

Eine Menge Links hingegen verspricht die Adresse http://www.user.xpoint.at/richard/f1rs1links.htm

Spieletips

Tomb Raider

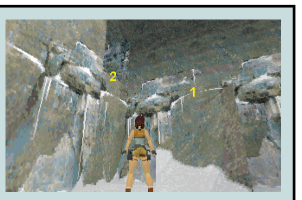
Tomb Raider 3 kommt bald – da kann es doch nicht schaden, den Opener der „Trilogie“ noch mal durchzuspielen, zumal die brandneue Gold Games 3 mit dem ersten Abenteuer von Frau Croft versehen ist. In Lara Crofts „Abenteuertagebuch“ finden Sie daher noch mal die kniffligsten Stellen und vor allem alle Secrets erläutert.

ABENTEUERTAGEBUCH

Die Abenteuerfahrt von Lara besticht nicht zuletzt durch die äußerst geschickt plazierten Gegner und Fallen. Nach kurzer Zeit wird jede Biegung und Nische argwöhnig beäugt – es könnte ja schon wieder Gevatter Tod dahinter lauern. Darum ist der gute alte Grundsatz vom Speichern oberste Pflicht. (Für die Tips & Tricks wurden fast 300 Savegames angelegt! Anm. d. Redakteurs)
Das Trainingsangebot in dem Croft'schen Anwesen ist durchaus zu empfehlen. Im Laufe des Spiels sind immer komplexere Sprünge und vor allem Sprungkombinationen nötig, um unbeschadet weiterzukommen. Doch jetzt auf ins Abenteuer...

KAPITEL 1 – DIE KAVERNEN

Die große Höhle rechts hinter den Blasrohren führt Lara zum ersten Versteck. Nach dem „Fledervieh“ findet sie links über der Schneeverwehung das nächste Secret. Über die Bärengrube hinweg befindet sich im nächsten Raum ein gut getarnter Secret-Eingang am Wandgebüsch.



Mit einem Seitsprung auf den rechten Felsen (1) und einem Vorwärtssprung nach (2) ist das erste Secret im Spiel eingenommen.



Lara muß hier ganz dicht an die Schneeverwehung gehen, um gerade so im Sprung die Kante zu erreichen (1). Oben in der Nische gibt es das zweite Secret.



Sie müssen schon sehr genau hinsehen, um die zugewucherte Plattform (1) auszumachen, die in das dritte Secret führt.

KAPITEL 3 – DAS VERLORENE TAL



Das begehrte Zahnrad liegt ganz oben auf den Felsen. Lassen Sie dazu Lara rechts hochklettern. Bewacht wird das Ganze von einem netten Raptor.

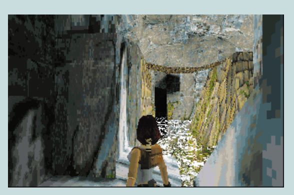
Damit Sie weiterkommen, müssen drei Zahnräder geborgen werden. Über einige Felsen erreicht Lara das Tal mit den Sauriern. Der T-Rex wird von einem Felsen aus erlegt. Im Tempel befindet sich am Grunde des Beckens das erste Rad. Ein kleines Wasserfallbecken führt in die Höhle mit dem zweiten Rad oben auf einer Nische. Der Weg über die Hängebrücke beschert das letzte Rad. Vor dem Rückmarsch noch die Secrets erkunden. Bei den kleinen Wasserfällen sind gleich zwei davon versteckt. Etwas weiter links erklimmen Sie die Felsen und gelangen zum nächsten Versteck. Sind die Zahnräder eingesetzt, hangelt Lara nach links zu Secret 4. Tauchen Sie dann durch den langen Tunnel hinter dem Schott zum letzten Versteck.



Durch das Hochziehen in einen der beiden kleinen Wasserfälle im Sauriertal erreicht Frau Croft ein weiteres Versteck.



Nicht ganz leicht, an diese Stelle zu gelangen, aber es lohnt sich. Das Tempeldach hat richtig viele Goodies zu bieten.



Dieses Versteck befindet sich links von der Hängebrücke bei den Zahnrädern und wird per Hangelei erreicht.

KAPITEL 2 – DIE STADT VILCAMBA

Beim Tauchen im Pool finden sich zwei Hebel und damit auch zwei Verstecke. Zurück an der Stadtoberfläche öffnet in der Nähe des Pools ein Hebel den Weg zu einem verschiebbaren Block. Dahinter warten zwei Schlüssel. Der silberne gibt den Weg zu einem dreitürigen Tempel frei. Zwei Hebel machen den Weg durch die mittlere Tür zugänglich. Nach den Fallen kann endlich der goldene Schlüssel zur Freiheit benutzt werden.



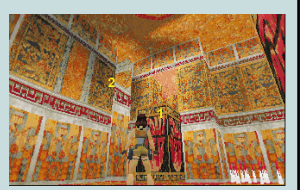
Zwei solche Unterwasserhebel, welche die Secrets zugänglich machen, sind im Pool des zweiten Levels versteckt.



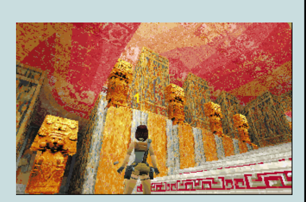
Der Raum mit den drei Schlangenfiguren offenbart einen Geheimraum, nachdem die Hebel unter Wasser aktiviert wurden.

KAPITEL 4 – DAS GRAB DES QUALOPEC

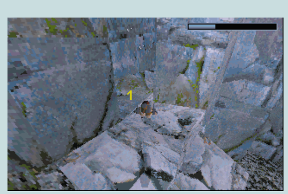
Den Gang nach rechts öffnen und weiter in der rechten Kammer die Blöcke bewegen, um einen Hebel zu finden. In der Kammer mit den Steinquadern über den linken Block in einen Gang springen. Durch eine Geheimtür beim ersten Schalter kann jetzt der zweite Hebel erreicht werden. Mit großen Sprüngen wird der letzte Hebel erreicht und der Weg zum Scion ist frei. Vorsicht vor der Steinkugel, dem linken Thronwächter und den herabstürzenden Trümmern. Neben einer Statue an der Blasrohr-Treppe geht es hoch zu zwei Verstecken. Auf dem Rückweg sollte beim Tauchen noch mal etwas genauer nachgesehen werden, um noch ein Secret auszumachen.



Laufen Sie mit Lara in den linken Gang, um bei dem Block (1) herauszukommen. Von dort wird nach rechts (2) weitergehopst, um eine Geheimtür zu aktivieren.



Direkt neben dem Blasrohr kann die adrette Archäologin zum versteckten Secret-Eingang (1) hochklettern.



Nach Beendigung des vierten Levels ist beim Wasserfall nun eine kleine Höhle zugänglich geworden (1).

KAPITEL 5 – ST. FRANCIS‘ FOLLY

Durch Verschieben des grauen Blocks (in der Säulenhalle) nach rechts öffnet sich die untere Tür. Sind die Hebel umgelegt, wird der Block auf das andere Symbol gezogen (obere Tür geht auf). Beim Säulengehüpfe kann das erste Versteck gleich mitgenommen werden.



Das Versteck hinter diesem Durchgang (1) ist auf einer ganz hohen Nische untergebracht. Sie müssen die angeschrägten Wände für eine Sprungkombination von Seit- und Rückwärts-Salti nutzen, um nach oben zu gelangen.

Auf der langen Rutschpartie schafft Lara es nur mit perfektem Timing, im Sprung Versteck Nr. 2 zu erreichen. Der erste Ausstieg im Kanal ist schon das nächste Secret. Die „Götterhalle“ hat's nun in sich. Jede Ebene hat einen Hebel für eine Tür. „Neptun“ ist ganz oben, „Damokles“ ganz unten in der Halle. Das graue Quadrat auf dem Absatz unter der Thor-Tür ist ein Trittschalter. Nach Berührung schnell nach unten zu Secret 4.

Rechnen Sie bei den vier Tests mit folgendem:

1. **Thor** – Blitze und Herabfallender Hammer
2. **Atlas** – Steinkugel
3. **Neptun** – Lange Tauchstrecke
4. **Damokles** – Schwerter an der Decke

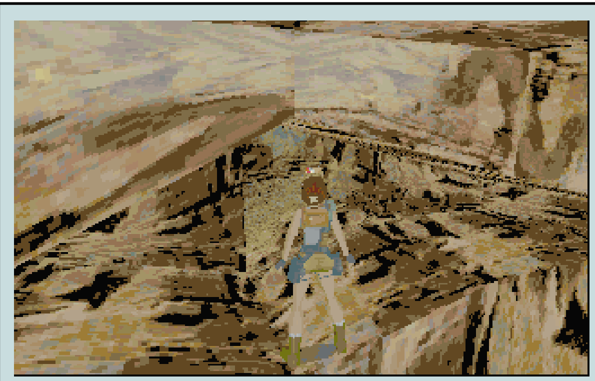


Nach dem Auslösen des Trittschalters auf dem Absatz unter der Thor-Tür müssen Sie schleunigst diesen Eingang erreichen (1), um in das Versteck zu gelangen.



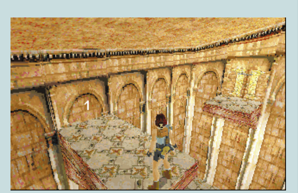
Vor dieser Rutschpartie sollten Sie unbedingt speichern, da das Timing für den Sprung ins gegenüberliegende Versteck nicht ganz leicht ist.

KAPITEL 6 – DAS KOLOSSEUM

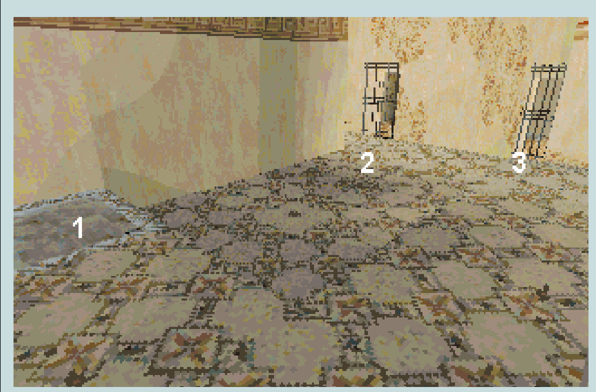


Diese Nische befindet sich direkt über der Krokodilgrube.

Vorsicht: Hier sind die Löwen los! Nach dem Startschwimmen geht es rechts hinter den Felsen weiter. Lassen Sie Lara die Balustrade des Gebäudes nutzen, um dorthin zu gelangen. Vor dem Abbiegen zur Krokodilgrube kann noch ein Secret mitgenommen werden (schwieriger Sprung). Beim Rüberhangeln über die Grube gelangt Lara in das nächste Versteck (einfach hochziehen). Der Hebel in der Löwengrube öffnet das Gitter zwischen den Felsen. Unten angekommen wird's knifflig. Schnell und gezielt müssen die Bodenplatte und die Zellen mit den Hebeln erreicht werden. Auf dem großen Balkon ist hinter einem Block ein Hebel für eine der Ecktüren versteckt. Wird der Hebel hinter der „Steinkugelfalle“ aktiviert, muß Lara schnellstmöglich zu dem jetzt offenen Raum mit den Säulen gelangen (Gegner ignorieren). Geschwind nach oben, um neben dem Hebel noch die Tür für ein weiteres Versteck zu erreichen. Mit dem Silberschlüssel kann endlich das Gitter auf dem Balkon geöffnet werden.



Haben Sie sich richtig beeilt, können Sie noch schnell durch die Geheimtür (1) ins Secret schlüpfen.



Hier ist gute Reaktion gefragt: Die Platte (1) berühren, schnell durch Gitter Nummer 2 zum Hebel und noch schneller durch Gitter Nummer 3 zum nächsten Hebel.

CHEATS

Die besseren Waffen sind wirklich schwer zu bekommen, und deren Munition ist auch nicht gerade üppig gesät, da kommt doch ein Waffencheat gerade recht:
Ein Schritt nach vorn, ein Schritt zurück (mit gedrückter Shift-Taste), dreimal um die eigene Achse gegen den Uhrzeigersein drehen und ein Sprung nach hinten – schwupps! – schon hat Lara 'ne volle Waffenladung.

Die gleiche Prozedur mit einem Sprung nach vorne läßt Lara jeweils in den nächsten Level springen.

KAPITEL 7 – DER PALAST DES MIDAS

Um an das Versteck (2) zu gelangen, hilft nur ein Doppelsprung im Laufen über die Felsen am rechten Bildrand (1).

Arbeiten Sie sich mit Ihrer Heldin bis zu dem großen Saal mit den Säulen vor. Die Türen werden durch Schalterkombinationen auf der großen Balustrade geöffnet:
(Reihenfolge von links nach rechts)
Tür 1 – unten, oben, oben, oben, oben
Tür 2 – oben, oben, unten, unten, oben
Tür 3 – oben, oben, unten, oben, oben
Tür 4 – unten, oben, oben, oben, unten
Nach dem erfolgreichen Erledigen aller Hindernisse sollte Frau Croft drei Bleibarren im Gepäck haben. In der Midas-Kammer (über den Garten-Raum zu erreichen) werden diese an der Hand in Gold verwandelt. Speichern Sie hier ab und lassen Sie Lara zum Spaß einmal auf die Hand steigen! Jetzt kann im Raum hinter Tür 4 das Gold in die Halterungen plaziert werden. Die Secrets sind mal wieder gut versteckt:
Tauchen Sie durch das große Becken in die Höhle – Vorsicht, Krokodil! Beim Zurückmarschieren sollte Lara vor dem Sprung einmal nach unten sehen: Auf einem Felsen liegt ein weiteres Versteck. Für das letzte Secret müssen Sie im Garten-Raum einen genauen Blick hinter die Büsche werfen.



Mit einem tiefen Sprung kann Lara zum nächsten Versteck eilen, allerdings kostet der einige Lebenspunkte.



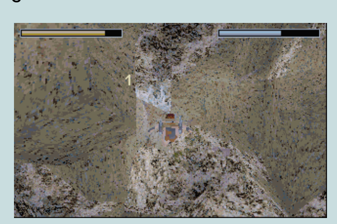
Völlig gemein: Der Hebel hinter dem Busch ist wirklich nur per Zufall zu entdecken.

KAPITEL 9 – DAS GRAB DES TIHOCAN



In dieser Kammer berühren Sie einfach nacheinander die drei grauen Bodenfliesen (1-3), um eine Geheimtür zu öffnen.

Mit tiefem Luftholen müssen verschiedene Unterwasserhebel bewegt werden, dann kann sich Lara von der Strömung weitertragen lassen. Etwas später gelangt die Archäologin in eine Kammer mit drei grauen Platten auf dem Boden. Sind alle drei berührt, öffnet sich eine Geheimtür zum ersten Secret. Und weiter geht's: Im Raum mit den vier beschrifteten Bodenplatten schieben Sie jeweils den Block auf eine solche Fliese und schon geht eine Tür auf. Sind die Fallen passiert, sollte Lara zwei Schlüssel im Besitz haben. Bevor Sie jetzt die Rutschpartie angehen, hüpft die Heldin ins zweite Versteck. Überlegen Sie sich vorher, wie Sie über die instabilen Platten laufen/hüpfen, um auch wieder heil aus der Kammer zu kommen. Unter Wasser müssen Sie den gut versteckten Hebel für das Tempeltor finden. Die linke Statue ist ein schwerer Gegner – springen Sie einfach durch das offene Tor, um dort aus der Deckung anzugreifen oder einfach weiterzugehen.



Der Zugang zum Hebel für das Tor ist unter Wasser schwer auszumachen. Tauchen Sie unter dem Eingangstor so lange, bis Sie die heller scheinende Öffnung (1) erkennen können.



Laufen oder springen Sie schnell über die wackligen Bodenfliesen ins Versteck (1).

KAPITEL 8 – DIE ZISTERNE



Bevor Sie im Level weiter durch die Türen eilen, sollten Sie den linken Block (1) einmal schieben, und schon wird ein Zusatzraum sichtbar.

Sobald Sie die große Halle erreichen, sollte Lara als erstes den Schlüssel auf dem rechten Sims holen. Gehen Sie weiter in den Raum mit den Bodengittern (aus dem Lara beschossen wird), um von dort die Halle zu fluten. Bevor Sie den Raum verlassen, nehmen Sie das erhöht liegende Versteck mit. Das Loch im Gitterboden führt zu einem weiteren Schlüssel. Beim Tauchen in der überfluteten Halle führt eine Nische zu einem Versteck. Im weiteren Levelverlauf läßt sich mit den beiden Silberschlüsseln die Tür auf dem großen Balkon öffnen. Einer der verzierten Wandblöcke entpuppt sich als Eingang zu einem Versteck. Der Schalter im Raum mit den schwarz-weißen Fliesen kann ignoriert werden (es sei denn, Sie wollen Lara mit weiteren Löwen versorgen), dahinter verbirgt sich ein beweglicher Block, der den Levelausgang verdeckt.



Der schmale Durchgang (1) führt zu einem Munitionsversteck.



Im „Flutungsraum" der Zisterne gelangt Lara über die großen Rohre in ein weiteres Secret (1).

KAPITEL 10 – DIE STADT KHAMOON



Auf dem tiefer liegenden Sims erreicht Lara das erste Secret (1) in diesem Level.

Der erste Schlüssel ist gut hinter dem „Sphinx-Kopf" versteckt. Über eine kleine Passage im hinteren Teil des geöffneten Ganges geht's weiter. Anschließend müssen die zwei Blöcke so verschoben werden, daß Lara sich nach oben auf die Brücke arbeiten kann. Im oberen Raum mit dem Hebel ist von der Kante ein darunter liegendes Secret zu erkennen. Unten gelangen Sie mit einigen Sprüngen links von der Katzenstatue zum nächsten Versteck. Und runter zu weiteren Panthern. Von der kleinen Hängebrücke kann noch links ins letzte Secret gesprungen werden. Vorsicht vor der überraschend auftauchenden Mumie. Zuletzt wird der letzte Schlüssel für diesen Level von der Säule geholt.



Mit etwas Anlauf kann die Heldin über den Sand zum Secret-Eingang hüpfen (1).



Kaum zu sehen ist das Versteck hinter der Katzenstatue (1).

LEVELÜBERSICHT

Wenn Sie zum hundertsten Mal das Ableben Ihrer liebsten Heldin Lara miterlebt haben, weil Sie den Level zum fünfzigsten Mal nach dem letzten Secret abklappern... dann werfen Sie doch mal einen Blick auf die Übersicht – vielleicht haben Sie ja den Level schon längst abgegrast.

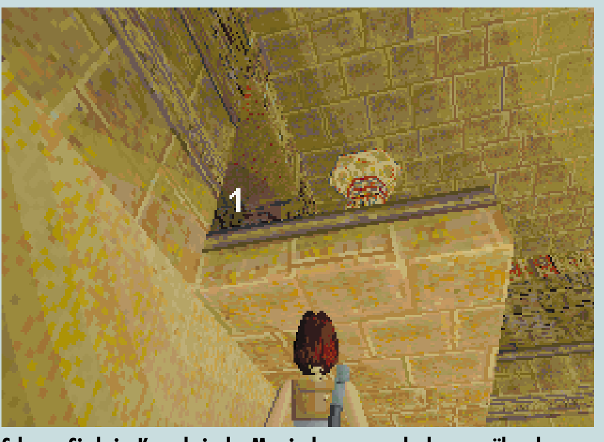
Level	Gegenstände	Secrets	Gegner
Peru, Welt Nr. 1:			
Level 1 – Die Kavernen	7	3	14
Level 2 – Die Stadt Vilcamba	13	3	29
Level 3 – Das verlorene Tal	16	5	13
Level 4 – Das Grab von Qualopec	7	3	8
Das Königreich, Welt Nr. 2:			
Level 5 – St. Francis' Folly	19	4	23
Level 6 – Das Kolosseum	14	3	26
Level 7 – Der Palast des Midas	22	3	43
Level 8 – Die Zisterne	27	3	34
Level 9 – Das Grab des Tihocan	26	2	17
Ägypten, Welt Nr. 3:			
Level 10 – Die Stadt Khamoon	24	3	14
Level 11 – Der Obelisk von Khamoon	38	3	16
Level 12 – Das Heiligtum des Scions	29	1	15
Atlantis, Welt Nr. 4:			
Level 13 – Natlas Katakomben	30	3	3
Level 14 – Atlantis	48	3	33
Level 15 – Die große Pyramide	30	3	6

KAPITEL 11 – DER OBELISK VON KHAMOON

Als erstes ist mal wieder Blöckeschieben angesagt, und schon kommen wieder tierische Gegner heraus. In einem Gang liegt ein Hebel, danach geht es durch den zweiten Gang, der zum Becken führt. Tauchen Sie dort nach einem Schlüssel. Hinter der oberen Tür liegt ein weiterer Hebel, der die erste Brücke aktiviert. Von dieser Brücke nach Süden zum nächsten Schalter hopsen. Im „Treppenraum" zur goldenen Brücke hangeln und den Gang weitergehen. Sie werden die Hebel für die Treppen jedesmal neu benutzen müssen, da sich die Stufen immer wieder nach Benutzung schließen. Mit allen vier Artefakten (Horus-Auge, Ankh-Kreuz, Anubis-Siegel und Skarabäus) durch die Unterwassertür zum Obelisken schwimmen und die Teile einsetzen. Hoffentlich haben Sie bei der ganzen Schaltersuche auch daran gedacht, alle Secrets mitgehen zu lassen: Wenn Sie mit Lara im Brückenraum ganz nach oben gehen, kann auf die Säule in der Mitte (Secret 1) und von dort hinter den hellen Gong (Secret 2) gesprungen werden. Der Raum mit den beiden Mumien hält im oberen Teil noch eine Nische mit dem dritten Versteck bereit.



Besser vor dem Springen abspeichern, die Säule (1) ist recht schmal und eine verpatzte Landung sofort tödlich. Von der Säule springen Sie weiter zu dem Gong auf dem Sims (2). Und wieder zwei Secrets mehr auf dem Konto.



Schauen Sie beim Kraxeln in der Mumienkammer nach oben, um über den Sims (1) in das Versteck zu gelangen.

KAPITEL 12 – DAS HEILIGTUM DES SCION

Um an die beiden Ankh-Symbole zu gelangen, ist eine schwindelerregende Felskletterei vonnöten. Zuerst laufen Sie unten am Boden um die riesige Figur herum, um von dort die Felsen zu erklimmen. Oben muß sich ein Hebel für die erste Tür befinden. Klettern Sie aufmerksam weiter in den Felsen umher, um einen zweiten Hebel zu finden, der die Tür unten neben der Skulptur öffnet. Beide Ankh-Teile werden dann oben auf dem Kopf der „Sphinx" eingesetzt. Von dort kann Lara auch auf das einzige Secret im Level, eine unsichtbare Plattform, hüpfen. Haben Sie dann im Inneren den riesigen See erreicht, tauchen Sie zwischen die Füsse der rechten Statue zu einem Hebel. Durch die offene Tür geht es dann hinein. Nachdem alle Hebel aktiviert sind, sollte ihre Archäologin am Kopf der linken Statue herauskommen. Der Hebel in Schoßhöhe der rechten Skulptur ist jetzt aktivierbar. Am Ende des Levels wartet wieder eine lästige Centaur-Wache.



Nein, das ist KEIN Grafikbug, sondern die unsichtbare Plattform, auf die Sie von der großen Skulptur aus springen müssen.



Nachdem Lara den Hebel auf dem Felsen betätigt hat, müssen Sie zu dieser Tür (1) hochklettern, um an den ersten Ankh zu gelangen.

KAPITEL 13 – NATLAS MINEN

Gleich hinter dem Wasserfall steigt Lara aus dem Wasser, wo ein Hebel versteckt ist. Auf der anderen Seite ist in der Nähe der Lore (links hinter einem Felsen) eine bewegliche Kiste zu finden. Dahinter befindet sich der zweite Hebel. Zurück zum Waserfall, wo jetzt die obere Passage frei ist. Ab jetzt MÜSSEN Sie die Tastatur im Schlaf beherrschen. Suchen Sie den Gang mit dem Holzgitter und lassen Sie die erste Kugel vorbeirollen. Mit Timing schafft Lara es, knapp vor der zweiten Kugel in die Nische rechts am Ende des Ganges zu springen. Zur Belohnung gibt's die erste Batterie. Bei den zwei kleinen Gebäuden springen Sie mit Hilfe der Kiste auf das rechte Dach. Unter der Platte geht es weiter zu einem Schalter, der das Boot bewegt. Nix wie hin und am neu zugänglichen Ufer den Hebel für den Bohrer betätigen. Nach der Kistenschieberei (die dritte Kiste reinschieben!) in der neuen Höhle erst mal nur die Batterie mitnehmen – NICHT weiter reingehen, sonst taucht sofort ein schießwütiger Gegner auf. Von der zuletzt bewegten Kiste aus ist ein Hebel darüber erreichbar. Damit ist jetzt auch der Zugang zum Schalter beim Förderband frei und die dritte Batterie gehört Lara. Nachdem alle drei Batterien eingesetzt wurden, kann sie sich wieder bewaffnen. Vom Dach des herabgelassenen Baugebäudes ist der Tunnel, der zum ersten Versteck führt, zugänglich.
Danach geht es in der Höhle hinter dem Bohrer weiter. Besiegen Sie den Cowboy, um ihm die Magnums abzunehmen. Vorsichtig nach unten springen und an der Kante entlanghangeln. Den beweglichen Block bei der nächsten Indy-Falle erst schnell reinschieben. Ist die Kugel vorbei, wieder rausziehen und schon kann Secret 2 begangen werden. Finden Sie danach eine bewegliche TNT-Kiste, um damit in den erhöhten Gang im nächsten Raum zu gelangen. Nach der Explosion ist der Bereich mit dem Skateboard-Fritzen offen. Ist er besiegt, sind auch die UZIs wieder in Laras Besitz. In einem der Abgründe befindet sich Wasser statt Lava – dort ist das dritte Versteck. Im folgenden Gang purzeln insgesamt vier Kugeln herab. Oben neben der goldenen Tür wird der Block unterhalb herausgezogen, danach kann der erste Block noch ein Feld weiter geschoben werden und gibt einen neuen Durchgang und Hebel frei. Hinter den Türen wartet ein weiterer Söldner Natlas. Über die braunen Pyramidenfelder gelangt Lara zum letzten Hebel, der den Zugang zum Pyramidenschlüssel öffnet.



Von dem grauen Gebäude, aus dem Sie Lara neu bewaffnet haben, springen Sie in den Gang (1). Nicht durchlaufen, sondern an der rechten Wand eine erhöhte Nische suchen, die zum Secret führt.



KAPITEL 14 – ATLANTIS

Machen Sie sich auf die stärksten Gegner gefaßt und behalten Sie dazu immer die goldenen Kugeln im Auge. Sobald sich die roten „Tentakel" bewegen, wird's gefährlich. Als erstes in die obere Etage laufen und alle Hebel betätigen. Ist das Flugmonster hinter der unteren Tür erledigt, kann in Ruhe von einem tiefer gelegenen Block aus das erste Versteck erreicht werden. Nach der Lavaüberquerung springen Sie von der Brücke zu der Nische mit nachfolgendem Hebel. Mit Anlauf über die Brücke und durch das jetzt offene Gitter. Und wieder heißt es „Beeilung!"; ist der Unterwasserhebel umgelegt, muß Ihre Heldin schnellstmöglich über die braunen Felder zum Gitter springen – Achtung, weitere Felskugeln erschweren das Geschäft. Über das obere rechte Feld ist ein Tunnel mit Secret Nr. 2 erreichbar. Nach Passieren der roten Gittertür und der nächsten Halle werden weitere Schalter umgelegt, bis die Unterwassertüren offen sind. Den Felsbrocken, der immer vor das Gitter rollt, halten Sie mit einem beweglichen Block in Schach. Durch die nächste Halle erst links auf den Vorsprung, von dort weiter auf den großen mittleren Teil. Jetzt ist der Schalter auf der rechten Seite zu erreichen. Achtung, viele Dämonen machen Lara hier das Leben schwer. Später im Level läuft Lara einen langen Tunnel hinauf, in dem drei Dämonen lauern. Oben rechts ist für kurze Zeit eine Tür offen – Secret Nr. 3. Weitere Lavafallen sind noch zu passieren, bis Sie endlich die drei großen „Stühle" vor sich haben. Der Block zur Linken (mit dem N) läßt sich reinschieben. Wählen Sie eine der Plattformen mit Hebel (beide führen zum selben Ziel), in beiden Fällen plumpst Lara runter und muß schnell reagieren, um den Fallen auszuweichen. Ist die Tür zwischen den Falltüren offen, muß noch das „Spiegelbild" ausgetrickst werden. Dazu den Hebel im „dunklen" Bereich umlegen und jetzt ganz fix zum gespiegelten Falltürfeld auf der „hellen" Seite flitzen. Laras Pendant sollte jetzt in die Lava fallen, bevor sich die Grube wieder schließt. Bei der Brücke sollte erst der rechte und dann schnell der linke Hebel umgelegt werden. Im Eiltempo darüberlaufen bzw. -springen.



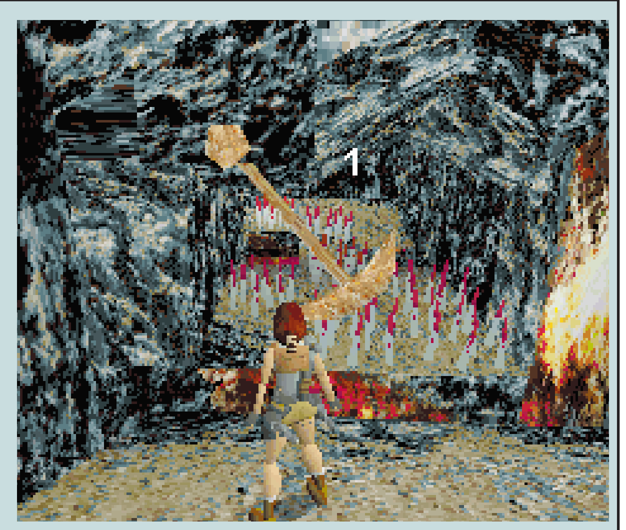
Schieben Sie den Block als Hindernis vor den Gang, um die Felskugel aufzuhalten (1).

LEVEL 15 – DIE GROSSE PYRAMIDE

Bereit fürs Finale? Das „Baby-Monster" ist wahrlich eine harte Nuß. Greifen Sie möglichst immer von hinten oder der Seite her an, niemals frontal, sonst wird Lara von den Klauen geschnappt. Danach sind noch eine Unmenge an Fallen und ein Abschlußkampf gegen Jaqueline zu überstehen, bevor die Endsequenz über den Schirm flimmert. Und noch einmal gibt es drei gut verborgene Secrets:
Nach der ersten Blockschieberei folgt wieder eine kleine Sprungeinlage. Schauen Sie ab und zu nach hinten, bis eine Brücke erscheint. Zurückspringen und dem ersten Versteck entgegengehen.



Für das letzte Versteck springen Sie bis in die Felsnische (1). Im hinteren Teil liegen die Goodies.



Sind die Pfähle erst mal passiert (DURCHGEHEN, NICHT LAUFEN!), gelangt Lara an der folgenden Brücke zu einem weiteren Versteck.

Nachdem Lara die spitzen Pfähle hinter der ersten „Pendelfalle" passiert hat, sollten Sie bei der nächsten Brücke nach links schauen. Dort können Sie sich zum zweiten Versteck hangeln. Hinter der nächsten „Pendelfalle" hopsen Sie einfach in den Vorsprung zum dritten Secret.

Stefan Weiß ■ (spatz@dacotec.de)

Hardware

Hardware-Hotline

Häufig gestellte Fragen und die entsprechenden Antworten gibt es dieses Mal zu Diamonds Monster Sound-Karte. Hier finden Sie alles, um eventuelle Hardwarekonflikte zu lösen und das Zusammenspiel mit Joysticks und Gamepads zu konfigurieren.

Mein Joystick (oder Gamepad) funktioniert nicht!

Einige digitale Steuergeräte dieser Art funktionieren unter Umständen nicht korrekt mit der Monster Sound. In diesem Fall versuchen Sie eine analoge Konfiguration des Joysticks mit anschließender Rekalibrierung und Neustart. Es gibt drei wesentliche Anwendungsbereiche, um den Joystick mit Spielen einzusetzen:

1. Bei DOS-Spielen direkt unter DOS:
Die Karte ist nicht für DOS-Spiele kompatibel und so ist ebenfalls der Game Port nicht nutzbar.
2. Bei DOS-Spielen in einem DOS-Fenster in Windows:
Dieser Modus ist mit der Monster Sound ebenfalls eingeschränkt und es sollte der Gameport der anderen (primären) Soundkarte verwendet werden.
3. Bei Direct Sound-Spielen unter Windows 95:
Hierbei funktionieren alle Joysticks. Ausnahme können z. Z. noch digitale Modelle über „Direct Input" sein – an einer Lösung wird gearbeitet. Wichtig: Fragen Sie auch nach betreffenden Spiele-Patches bei den jeweiligen Joystick-Herstellern.

Wo wird die „Sound Blaster Emulation" konfiguriert?

Klicken Sie auf „Start", „Einstellungen", „System", „Audio, Video und Game Controller". Markieren Sie die „Diamond Sound Blaster Emulation" oder die „Diamond MPU-401 Emulation."

Wie erkenne ich eine korrekte Konfiguration der Soundkarte in Windows 95?

1. Klicken Sie auf „Start" und dann auf „Einstellungen".
2. Wählen Sie „Systemsteuerung".
3. Doppelklicken Sie auf das Symbol „Multimedia" und gehen Sie dann zur Registerkarte mit den Soundeigenschaften.
4. Stellen Sie sicher, daß Monster Sound als bevorzugtes Wiedergabe- und Aufnahme-Gerät angegeben ist.

Bei der Installation der Monster Sound wird die Windows 95-CD verlangt?

Der Grund hierfür ist, daß die Monster Sound noch einige nicht bereits installierte Windows 95-Dateien benötigt.

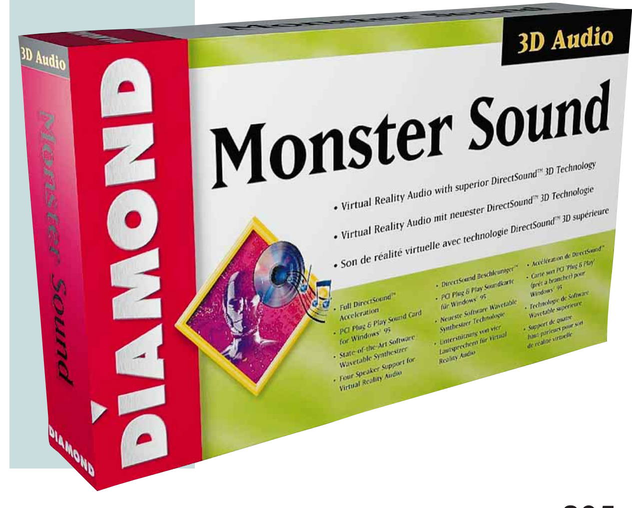
Wie werden die Monster Sound-Treiber deinstalliert?

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start" und dann auf „Einstellungen". Wählen Sie „Systemsteuerung" und „Software". „Entfernen" Sie den Karteneintrag.

Wie können Ressourcenkonflikte mit der Monster Sound gelöst werden?

Monster Sound erfordert nur eine Interrupt-Ressource und zwei EA-Bereiche von 256 Bytes. Da Monster Sound keine bereits installierte EA-Map braucht, ist es unwahrscheinlich, daß ein EA-Konflikt mit einem anderen Gerät im System auftreten wird. Sollten Sie jedoch die EA-Zuordnungen der Monster Sound ändern müssen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf „Start" und dann auf „Einstellungen".
2. Wählen Sie „Systemsteuerung".
3. Doppelklicken Sie auf das Symbol „System".
4. Klicken Sie auf die Registerkarte „Gerätemanager".
5. Markieren Sie „Diamond Monster Sound" unter den „Sound-, Video- und Spiele- Controller"-Geräten.
6. Klicken Sie auf „Eigenschaften".
7. Klicken Sie auf die Registerkarte Ressourcen.
8. Entfernen Sie das Kreuzchen aus dem Kontrollkästchen „Automatische Einstellung verwenden."
9. Doppelklicken Sie auf den Eingabe/Ausgabe-Bereich, den Sie gerne ändern würden.
10. Wählen Sie einen neuen Bereich und klicken Sie auf OK. Monster Sound ist ein PCI-Gerät und ist dafür entwickelt worden, Interrupt-Ressourcen mit anderen Geräten im System zu teilen. Sollte jedoch ein anderes Gerät, wie z.B. eine ISA-Karte ohne Plug 'n' Play, einen Ressourcenkonflikt hervorrufen, so muß einer der Geräte-Interrupts manuell neu zugeordnet werden. Am besten wird die Interrupt-Ressource der ISA-Karte, die den Konflikt hervorruft, neu zugeordnet. Um mehr Informationen zu erhalten, schlagen Sie bitte für das spezielle Gerät in der Dokumentation des Herstellers nach.





Wie konfiguriere ich Joysticks oder Gamepads mit der Monster 3D?

1. Stellen Sie sicher, daß der Joystick an den Joystick-Port angeschlossen ist.
2. Klicken Sie auf „Start" und dann auf „Einstellungen".
3. Wählen Sie „Systemsteuerung".
4. Klicken Sie auf das Symbol „Joystick".
5. Wählen Sie die Registerkarte „Erweitert" und das Monster Sound-Gameport-Gerät.
6. Wählen Sie die Registerkarte „Joystick" und wählen Sie ein geeignetes Joystick-Gerät.
7. Führen Sie das Kalibrieren und Testen aus.

Trotz Verwendung von vier Lautsprechern gibt nur das vordere Paar Ton wieder?

Monster Sound ist im Quad 4-Kanal-Modus. In diesem Modus kommen Stereo-Wave-Dateien oder CD-Musik nur aus dem vorderen Lautsprecherpaar. Lesen Sie dazu bitte die Konfigurations-Seite des Monster Sound-Dienstprogrammes durch, um mehr Informationen zu erhalten.

Trotz vier Lautsprechern erhalte ich keinen 3D-Sound!

Die Monster Sound-Karte ist entweder im Stereo- oder im Stereo X 2-Modus. In diesem Modus kann 3D-Audio nicht an Ihre vier Lautsprecher gegeben werden. Lesen Sie dazu bitte die Konfigurationsseite des Monster Sound-Dienstprogrammes durch, um mehr Informationen zu erhalten.

Kann ich die M3D ohne meine vorhandene Soundkarte verwenden?

Ja, die bereits installierte Karte wird von der Monster Sound so verwendet, daß sie der Kompatibilität mit alten DOS-Spielen dient. Die Monster Sound-Karte braucht die bereits installierte Karte weder für eine Anwendung noch für ein Spiel, das für Windows 95 geschrieben ist.

Kann ich die Monster 3D Soundkarte zusammen mit meiner vorhandenen Soundkarte (z. B. Soundblaster) verwenden?

Ja, Monster Sound ist dafür entwickelt, daß die bereits installierte Soundkarte sich um DOS-Anwendungen, die unter Echtzeit-DOS oder in einem Windows 95-Fenster laufen, kümmert, während Monster Sound Ihre Windows-, DirectSound- und DirectSound 3D-Anwendungen beschleunigt und verbessert. Dabei handelt es sich um die empfohlene Konfiguration für DOS-Spielekompatibilität. Stellen Sie sicher, daß die Monster Sound-Karte mit der bereits installierten Soundkarte über das Monster Sound-Kabel verbunden ist. Lesen Sie auch unter dem Abschnitt über Hardware- und Treiber-Installation nach, um genauere Anweisungen zu erhalten.

Der Game Port/Joystick erscheint nach der Installation nicht im Gerätemanager.

Im Starmenü wählen Sie bitte EINSTELLUNGEN - SYSTEMSTEUERUNG - SPIELSTEUERUNGEN - ERWEITERT und in der PORT TREIBER-Option wählen Sie „Monster Sound Game port". Nun sollte der GAME PORT-JOYSTICK im Gerätemanager erscheinen.

Beim Spiel „TIE Fighter" kann man die Laser-Kanone nicht hören

Hinweis: Kein Laserfeuer. Aktivieren Sie den „Direct Sound Safe"-Modus. Doppelklicken Sie auf das Symbol „Monster Sound Taskbar". Gehen Sie zur Registerkarte „Voreinstellungen". Überprüfen Sie, ob der „Direct Sound Safe"-Modus aktiviert ist. Klicken Sie auf „System neustarten". Jetzt sollte es funktionieren.

Gibt es Game/3D-Sound- Updates für „Outlaws"?

Unter http://www.lucasarts.com/outlaws/index.html gibt es drei Updates für Outlaws. Eines auf Version 1.1 (3Dfx-Support und besserer 3D-Sound), eine Erweiterung für die „Internet Gaming Zone" (Multiplayer über das Internet) und ein Update auf Version 2.0. Letzteres bietet insgesamt 9 neue Levels (4 Solo- und 5 Multiplayer-Karten). Der Patch auf Version 1.1 ist allerdings Voraussetzung!

Welches Bus-System unterstützt die Monster 3D?

Die Monster Sound ist eine kurze PCI-Karte.

Stotternder Sound in „Quake" mit der Monster Sound

Die Problematik wird vom Spiel erzeugt und kann wie folgt behoben werden: Amerikanische Tastatur: Tip: 1) Wechseln Sie mit ^ in die Konsole. 2) Geben Sie „s_primary 0" ein, um den sekundären Soundpuffer zu verwenden. 3) Dann tippen Sie „/snd_restart", um das Soundsystem neu zu starten. Wahlweise können Sie das Spiel auch einfach neu starten.

A3D AUDIO

Folgende Titel unterstützen bereits jetzt die A3D Audio-Technologie und bieten dem Spieler Soundeffekte in 3D. Mit diesen Titeln nutzen Sie die 3D Audiofunktionen Ihrer Diamond MonsterSound:

Hersteller	Spieltitel
Acclaim	Forsaken
Activision	Heavy Gear
Activision	Mech Warrior III
Crack Dot Com	Golgotha
DiamondWare	Sound Tool Kit
Eidos	The Dark Project
Electronic Arts	TBA
GT Interactive	Tigershark
GT Interactive	Bug Riders
Human Machine Interfaces	Sound Operating System 5.0
iDream Software	Realism
Interplay	Starfleet Academy
Intervista Software	World View 2.0
LucasArts	Jedi Knights
LucasArts	Outlaws
Maxis	SimCity 3000
Maxis	SimCopter
Mixman Technologies	Mixman Studio
n-Space	Tigershark
Playmates Interactive Ent.	TBA
Psygnosis	TBA
Pulse Entertainment	Space Bunnies Must Die
Reality Bytes	Dark Vengeance
Techland Software	Crime Cities
Virgin Interactive	TBA
Westwood Studios	TBA

CREATURES 2 EASTER EGG

Wenn man schnell alle Baukästen haben möchte, muß man einfach einen Norn, der die Worte „hol" und „Baukasten" kennt, ins Wasser schubsen. Nun kann man ihn mit der Hand aufheben und scrollt zum nächsten Baukasten. Man braucht etwas Geduld, aber wenn man dem Norn lange genug sagt, daß er den „Baukasten holen" soll, hat man ziemlich schnell alle Baukästen aufgesammelt.

Martin Spuler ■



Wenn ein Norn in das Wasser geschubst worden ist, kann man ihn mit der Hand aufnehmen und an einem anderen Platz wieder absetzen.

COLIN MCRAE RALLY

Mit diesem Trick können Sie bei die Profi-Führerschein-Prüfung in den Abschnitten Etappe, Nachtetappe und nasse Etappe etwas leichter bestehen: Nach dem Start orientieren Sie sich am rechten Zaun, der parallel zur Fahrbahn verläuft. Nach kurzer Zeit kommt nach dem Zaun ein kleines Waldstück, in das Sie rechts einbiegen. Fahren Sie durch das Waldstück hindurch, bis Sie wieder die Fahrbahn sehen, und biegen Sie nach rechts ein. Colin McRae weist Sie zwar darauf hin, daß Sie in die falsche Richtung fahren, doch nach kurzer Zeit kommen Sie über die Ziellinie. So schaffen Sie phantastische Etappenzeiten.

Sebastian Jelitto ■

KNIGHTS AND MERCHANTS

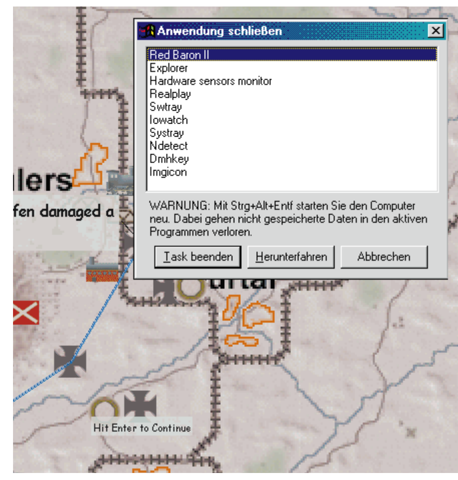
Mit dem folgenden Trick kann man auch mit zahlenmäßig unterlegenen Truppen Schlachten gewinnen. Wenn man (wie z. B. in Mission 4 oder 20) eine Brücke verteidigen muß, empfiehlt es sich, Gebäude auf Ihrer Seite der Brücke zu bauen. Diese lassen Sie von den Bauarbeitern nur planieren, aber nicht bauen (einfach nicht mit einem Weg verbinden). So können Sie jetzt die Spalte zwischen den Baustellen mit wenigen Männern verteidigen und der Gegner muß mit jeweils einem Soldaten gegen mindestens drei Ihrer Männer kämpfen. Mit dem Einsatz von Bogenschützen kann man so jetzt fast jede Armee des Gegners aufreiben.

Patrick Steinig ■



Wenn Sie Ihre Verteidigungslinie aufgebaut haben, müssen Sie nur noch auf den Gegner warten oder ihn mit einer kleinen Einheit heranlocken.

RED BARON 2



In der Task-Leiste wird Red Baron II angezeigt. Hier können Sie das Programm beenden, ohne daß Ihr Tod gespeichert wird.

Wen Sie in einer Feldzug-Mission abgeschossen worden oder mit dem Verlauf der Mission nicht ganz zufrieden sind, können Sie mit diesem Trick die Zeit zurückdrehen. Beenden Sie die Mission und drücken Sie in der Nachbesprechung die Tasten Strg-Alt-Entf. Jetzt können Sie den Task Red Baron schließen und Ihr Tod wird nicht registriert.

Lars Amelung ■

FINAL FANTASY VII

Um einen Gold-Chocobo reiten zu können, bedarf es einer langwierigen Zucht oder aber eines schweren Kampfes gegen Ruby Weapon. Um den Kampf gegen Ruby Weapon bestehen zu können, sollte man Cloud mit allen guten Zaubersprüchen, Beschwörungen und Waffen ausstatten. Die folgende Konfiguration hat sich dabei bewährt: Das Ultimate Weapon wird als Schwert verwendet und das Schmuckband als Rüstung. Damit ist man vor allen anormalen Zuständen sicher. Die beiden anderen Partymitglieder kann man beim Ausrüsten ignorieren, da sie meistens mit einem Wüstenwirbel aus dem Kampf geworfen werden. Weiterhin verwendet man möglichst noch den Level 4 „Limit Break Manual" aus Gold

SHORTIES

Monster Truck Madness 2

Wenn Ihnen bei *Monster Truck Madness 2* einmal der Absturz in eine tiefe Schlucht droht oder Sie einer Kollision mit dem Gegner entgehen wollen, müssen Sie einfach nur die Taste „H" drücken. Ihr Truck bleibt wie angewurzelt stehen und läßt sich erst durch ein zweites Betätigen der „H"-Taste wieder bewegen.

Sebastian Dungs ■

Age of Empires: Rise of Rome

Neues Spiel, neues Glück. Mit Einführung der Missions-CD zu *Age of Empires* haben die Programmierer von Microsoft auch die Cheat-Codes zu ihrem Strategiespiel geändert.

king arthur
Alle Vögel werden zu Drachen. (999 HP)

pow
Neue Einheit: Baby auf Dreirad (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng)

big momma
Neue Einheit: Wagen mit Raketenwerfer

convert this!
Neue Einheit: Priester, der mit Blitzen schießt (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)

stormbilly
Neue Einheit: Roboter (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)

Jan Wargalla ■

Hardwar

Im Start-Bildschirm müssen Sie auf den Button mit der Aufschrift „Control" klicken und in diesem Menü wieder das Menü mit der „Joystick Only"-Konfiguration anwählen. Jetzt können Sie einem beliebigen Button Ihres Joysticks die Funktion „God Hanger" zuordnen. Wenn Sie diese Taste im Spiel drücken, kommen Sie sofort in einen Hangar, in welchem Sie Ihren Mech mit Waffen, Software und unbegrenztem Kredit ausstatten können. Der einzige Nachteil an diesem Cheat ist, daß Sie sofort nach Verlassen des Hangars Freiwild sind und von jedem Mech unter Beschuß genommen werden.

SHORTIES

Dune 2000

So spart man Geld für Silos: Im Raumflughafen wird ein beliebiges Fahrzeug mit der linken Maustaste angewählt. Dann storniert man den Kauf gleich wieder mit einem Rechtsklick auf das Fahrzeug. So bekommt man das Geld für den Kauf wieder gutgeschrieben, das Geld kommt aber nicht in die Silos, sondern direkt auf das Konto.

Sandwürmer:

Sandwürmer haben immer einen festen Kurs, von dem sie nicht abweichen. Wenn Sie ihn erst einmal herausgefunden haben, können Sie bei einem Sandwurmalarm leicht Ihre Truppen aus dem Einzugsbereich des Wurmes heraushalten. Fußtruppen können dabei ignoriert werden, da es die Sandwürmer nur auf Fahrzeuge abgesehen haben.

Abspann:

Wenn man im Hauptbildschirm das Westwood-Zeichen anklickt, sieht man den Abspann.

Spice:

Es kommt immer wieder vor, daß sich eine Erhebung im Sand bildet. Sobald die Erhebung explodiert, fliegen Felsbrocken und Spicestücke durch die Luft. Das Spice breitet sich rund um die ehemalige Erhebung aus und durch die Felsstücke werden Einheiten in der Nähe beschädigt. Man kann die Erhebung aber auch selbst zerstören, indem man sie mit gedrückter Strg-Taste durch eine eigene Einheit angreifen läßt.

Ron Pichler ■

Dark Rift

Wenn Sie im Titelbildschirm „kronos“ eingeben, steht Ihnen ab sofort auch der Endgegner Sonork zur Verfügung. Wenn der Code angenommen wurde, hören Sie ein lautes Lachen.

Peter Glanz ■

Saucer, mit dem man Ruby Weapon mit nur einer Limit-Attacke überzeugen kann, die Klauen aus dem Sand zu ziehen.
In die acht verbundenen Fassungen des Schwertes kommen die folgenden Materias:
1 und 2: Multiangriff (4x) – Konter
3 und 4: Bahamut – Neo Bahamut (mit fünf aktivierten Sternen)
5 und 6: Bahamut Zero – MP Turbo
7 und 8: Schild – 2x Zauber

In die sechs verbundenen Fassungen des Schmuckbandes kommen die folgenden Materias:
1 und 2: 2x Beschwörung – 2x Objekt
3 und 4: Komplettheilung – Ultima
5 und 6: Extra HP – Extra MP (sollten jeweils 50% bringen)

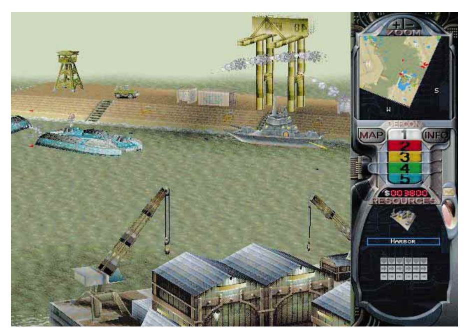
Optimal ist es, wenn man durch die Extra-HP und -MP 9.999 HP und 999 MP besitzt, denn wenn die Wirkung des Schildes nachläßt, kann die rechte Klaue im Sand fast 9.500 HP abziehen und die linke die Hälfte der MP.

Jens Niedrig ■

Es gibt noch einen zweiten Trick, mit dem man Ruby Weapon innerhalb kürzester Zeit besiegen kann: Wenn man ihn mit der Phönix-Materia bekämpft, stirbt Ruby Weapon sofort. Nach dem schnellen Tod von Ruby Weapon kommt man an die Wüstenrose, die man gegen einen Gold-Chocobo eintauschen kann.

Steffen Dietrich ■

WARGAMES



Wie in den meisten Multiplayer-Spielen wird auch bei Wargames mit der Taste T der Chat-Modus aktiviert. Hier müssen die verschiedenen Cheat-Codes eingegeben und mit der Enter-Taste bestätigt werden.

Die folgenden Cheats werden aktiviert, indem man während einer Einzelspielermission die Taste T drückt und den jeweiligen Code eingibt.

eyeofgod	An einige Einheiten kann man jetzt noch näher heranzoomen.
saladtossed	Jeder Level kann im Laden-Bildschirm angewählt werden.
twobyfour	Bau-Cheat
hermes	Einheiten werden schneller gebaut.
donkeys	Jede Einheit, die Raketen schießen kann, schießt jetzt mit Jeeps.
morningafter	Fog of War wird entfernt.
gimmiegimmie	Auch ohne Kommandozentrale kann alles gebaut werden.

POWERSLIDE (DEMO)

In der Demo von *Powerslide* wurden zwei Cheats im wahrsten Sinne des Wortes gefunden:

Glider:
Die Fahreigenschaften ändern sich zu denen eines Paragleiter oder Drachenfliegers. D.h. die Bremse entfällt und ab ca. 200 km/h hebt man vom Boden ab, sobald man nach hinten zieht bzw. die Bremsen-Taste betätigt. Alternativ kann man geeignete Landschaftsstrukturen als Sprungschanzen benutzen, um in die Luft zu steigen.

TimeWarp:
Alle anderen Fahrzeuge fahren nur noch ca. 20 km/h schnell.

Die folgende Bilderreihe zeigt, wie man die Cheats im Spiel selber findet:

Jonas Schild ■








CONFLICT: FREESPACE

Die folgenden Cheat-Codes müssen während des laufenden Spiels eingegeben werden. Mit aktivierten Cheats bekommt man jedoch keine Orden! Bitte beachten Sie, daß die Cheat-Codes die englische Tastaturbelegung voraussetzen.

freespacestandsalone Alle Videosequenzen sind verfügbar.
www.volition-inc.com Aktiviert die Cheat-Codes (auf deutschen Tastaturen: www.volitionßinc.com).

Um die folgenden Cheats zu verwenden, muß man zuerst die Cheat-Codes mit dem oben genannten Kommando aktivieren und während der Eingabe der jeweiligen Tasten die Tilde-Taste gedrückt halten. (Die Tilde-Taste befindet sich bei der englischen Tastaturbelegung direkt unter der ESC-Taste.)

Taste	Wirkung
SHIFT-C	Alle Schiffe werfen Abwehrmaßnahmen ab.
G	Alle Primärziele erfüllt.
SHIFT-G	Alle sekundären Ziele erfüllt.
ALT-G	Alle Bonusziele erfüllt.
K	Ziel wird zerstört.
ALT-SHIFT-K	Ziel wird zu 10% beschädigt.
ALT+K	Man selbst wird zu 10% beschädigt.
I	Unverwundbarkeit
SHIFT-I	Ziel wird unverwundbar.
O	Descent-Steuerungs-Modus
R	Wiederbewaffnung für Ziel (für eigene Wiederbewaffnung kein Ziel anwählen)
W	Unbegrenzt Waffen
SHIFT-W	Gibt allen Schiffen unbegrenzte Waffen.
9	Scrollt vorwärts durch alle sekundären Waffen.
SHIFT-9	Scrollt rückwärts durch alle sekundären Waffen.
0	Scrollt vorwärts durch alle primären Waffen.
SHIFT-0	Scrollt rückwärts durch alle primären Waffen.

Patrick Schuelke ■

Code	Wirkung
unclejohn	Gott-Modus
chaching	10.000 Geldeinheiten mehr
mrmuscle	Eigene Rüstungen werden verstärkt.
bigsofty	Feindliche Rüstungen werden verringert.
coffee	Spielgeschwindigkeit wird erhöht.
beer	Spielgeschwindigkeit des Gegners wird langsamer.
shaft	Waffen des Spielers werden verstärkt.
shank	Waffen des Gegners werden geschwächt.

Thorsten Kaaf ■

MOTOCROSS MADNESS

In den Supercross-Rennen muß man nicht unbedingt über die Hügel fahren, sondern kann auch ganz dicht neben ihnen vorbeifahren. Genauso kann man auch die Bodenwellen umgehen. Somit kann man auf vielen Strecken wichtige Sekunden gewinnen.

Christian Fraedrich ■

Um bei einem Crash nicht unnötig Zeit zu verlieren, betätigt man einfach die TAB-Taste. Sofort sitzt der Fahrer wieder im Sattel und kann weiterfahren.

Christian Wehrstedt ■

MAYDAY



Die Cheatcodes zu Mayday sind wirklich einfach zu finden. Aktivieren Sie einfach die Num-Lock-Taste und probieren Sie die verschiedensten Zahlenkombinationen durch. Vielleicht finden Sie ja noch einen neuen Code.

Um die folgenden Cheats zu verwenden, müssen Sie die Num-Lock-Taste auf Ihrer Tastatur aktivieren und dann die genannten Codes über das rechte Zahlenfeld eingeben. Über die obere Zeilenleiste können die Cheats nicht aktiviert werden.

21x die Taste 1	250.000 $
6x die Taste 3	250.000 $
5x die Taste 4	Mission erfolgreich
5x die Taste 5	Die ganze Karte wird sichtbar
5x die Taste 6	Mission erfolgreich
3x die Taste 7	2.500.000 $
3x die Taste 8	Mission erfolgreich
3x die Taste 9	Menü mit Zielen, Einheiten usw. der aktuellen Mission

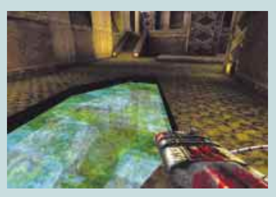
Philippe Kühni ■

SHORTIES

Unreal







Im Level 4 (Depths Of Rrajigar) kann man ein weiteres Geheimnis knacken. Der brückenartige Übergang am Ende des Levels läßt sich durch schweres Feuer zum Einsturz bringen. Unter lautem Getöse wird dabei der darunterliegende Fußboden durchschlagen und ein Wasserbecken freigelegt. Auf dessen Grund lagern zur Erquickung des Helden zwei ASMD-Core und ein Amplifier.

Andi Hilbig ■

Warbird

Wenn Sie gleich vom Start weg Richtung Süden fliegen, werden Sie auf der Karte eine Insel sehen. Auf dieser Insel findet man an der nördlichen Küste einen Dinosaurier und ein dazu passendes Dinosaurier-Jäger-Camp.



Mit etwas Ausdauer findet man dieses kleinen Freund, der sich wohl in das falsche Spiel verirrt hat.

Railroad Tycoon 2 (DEMO)

Während des Spieles drücken Sie einfach die Tasten Strg + M, und schon haben Sie eine Million auf Ihrem Konto.

Stephan Busse ■

Y
Z
#



SHORTIES

X-Files: The Game

Das Paßwort für den Laptop findet man an der Pinwand im Chefbüro: SHILOH.

Sven Günther ■

FALLOUT

Im letzten Kampf gegen „The Master" fallen Ihnen bestimmt gleich die beiden Drohnen neben ihm auf. Wenn Sie schnell neben eine der beiden rennen, wird „The Master" die Drohne bei einer Attacke gegen Sie ziemlich sicher aus Versehen töten. Daraufhin wird die andere Drohne den „Master" angreifen.
Auch gegen die immer wieder vom „Master" herbeigerufenen Supermutanten gibt es einen einfachen Trick. Speichern Sie einfach den aktuellen Spielstand und laden Sie ihn wieder ein. Schon ist der Supermutant verschwunden.

COLIN MCRAE RALLY



Wenn Sie BUTTONBASH als Spielernamen angeben, kann man die Strecken nur noch rückwärts erleben. Nicht unbedingt der „sinnvollste" Cheat.

Die folgenden Codes müssen als Spielername eingegeben werden:

HOVERCRAFT	Hovercraft-Modus
DIDDYCARS	Vogelperspektive
MOONWALK	Geringere Erdanziehung
SHOEBOXES	4 alte Rally-Autos
OPENROADS	Alle Strecken anwählbar
NIGHTRIDER	Alle Strecken bei Nacht
WHITEBUNNY	Lenkrad auf der rechten Seite
TINFOILED	Verchromtes Auto
SILKSMOOTH	Schnellerer Bildaufbau
TROLLEY	Vierradlenkung
FORKLIFT	Lenkung ist hinten
BLANCMANGE	Grünes Auto
GHOSTRIDER	Unfalle werden verringert
BUTTONBASH	Nur rückwarts fahren möglich
BACHSEAT	Beifahrer fährt
PEASOUPER	Strecken als Nebelfahrten
DIRECTORCUT	Andere Kamera bei Replay

Daniel Kramer ■

KLINGON HONOR GUARD

Die Cheats zu *Klingon Honor Guard* unterscheiden sich fast nicht von denen von *Unreal*. Um die einzelnen Kommandos einzugeben, öffnet man mit der „~"- Taste im Spiel die Konsole.

ALLAMMO	999 Ammo für alle Waffen
FLY	Fliegen
GHOST	Durch Wände gehen
GOD	Unverwundbarkeit
INVISIBLE	Unsichtbarkeit
KILLPAWNS	Tötet alle Monster.
WALK	Stellt „GHOST" oder „FLY" aus
SLOMO #	Verlangsamt oder verschnellert das Spiel 1.0 ist normal.
SUMMON	(SUMMON WAFFENNAME)
PLAYERSONLY	Zeit aus
OPEN #	Öffnet Karte (# = Kartenname)
BEHINDVIEW 1	Dritte Person Ansicht
BEHINDVIEW 0	Normale Sicht

Tim Zibell ■

MIGHT & MAGIC VI

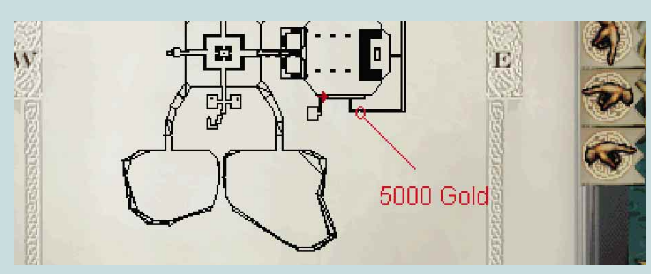
Bezeichnung	Kosten in Gold	Anteil des Goldes	Nutzen
Gelehrter	500	5%	Unbegrenzte Erkennung von Gegenständen und 5% auf Erfahrung
Forscher	100	1%	Reisen dauern 1 Tag weniger (Minimum 1 Tag)
Rechtsanwalt	300	3%	+ 8 Punkte auf Diplomatie für jeden
Führer	100	1%	Reisen dauern 1 Tag weniger
Expertenheiler	2.000	20%	1 mal am Tag können alle Zustände außer Tod und Versteinerung geheilt werden
Meßdiener	200	2%	1 mal am Tag kann der Zauberspruch Segen angewandt werden
Koch	300	3%	1 mal am Tag kann eine Nahrungseinheit hergestellt werden
Händler	200	2%	+ 6 Punkte auf Handel für jeden
Schornsteinfeger	200	2%	+ 20 Glück für jeden
Mystiker	1.000	10%	+ 3 Punkte auf alle Zauberspruchfähigkeiten für jeden
Spurensucher	200	2%	Reisen dauern 2 Tage weniger
Navigator	200	2%	Reisen dauern 3 Tage weniger
Zaubermeister	2.000	20%	+ 4 Punkte auf alle Zauberspruchfähigkeiten für jeden
Hellseher	400	4%	+ 5 Punkte auf 6. Sinn für alle und + 10 Punkte auf Glück
Pferdezüchter	100	1%	Reisen vom Stall aus dauern 2 Tage weniger
Einbrecher	Umsonst	Umsonst	+ 8 Punkte auf Fallen entschärfen, aber der Ruf SINKT um eine Kategorie
Verzauberer	1.000	10%	Schutz vor den Elementen + 20
Gepäckträger	100	1%	Am Tag verbraucht man 1 Nahrung weniger (Minimum 1)
Quartiermeister	200	2%	2 Tage weniger Nahrungsverbrauch
Tormeister	2.000	20%	1 mal am Tag kann der Zauberspruch Stadtportal als Experte verwendet werden
Windmeister	2.000	20%	1 mal am Tag kann der Zauberspruch Fliegen verwendet werden (2 Stunden)
Unterhändler	500	5%	+ 4 Punkte auf Handels- und Diplomatiefähigkeiten für alle
Späher	300	3%	+ 6 Punkte auf 6. Sinn für alle
Schlosser	300	3%	+ 6 Punkte auf Fallen entschärfen für alle
Heiler	500	5%	1 mal am Tag können alle Trefferpunkte wieder hergestellt werden

Die folgenden Begleiter haben keinen Nutzen: Angestellter, Torfstecher, Bürger, Trapper, Arbeiter, Spieler, Schneider, Schuster, Edelmann, Jäger, Bettler, Weber und Viehdieb.

Michael Schranner ■

Es ist kein Ende an *Might & Magic VI*-Tips abzusehen. Im Tempel von Baa gibt es ein Versteck, in welchem sich 5.000 Goldstücke befinden. Zu Beginn des Spieles ist das ein echter Schatz.

Adrian Launer ■



Klickt man an dieser Stelle an die Wand, so erhält man 5.000 Goldstücke.





SECRET OPS

Hi Raini (hehehe)!
Entschuldigung für den Namen, aber ich konnte es mir einfach nicht verkneifen. Mein Postbote ist übrigens gewarnt, er untersucht jedes verdächtige Päckchen mit einem Infrarot-Sensor. Und nun weg von den Verharmlosungen Deiner Drohungen, hin zum Thema meines Leserbriefes. Als ich sah, daß Ihr tatsächlich *Secret Ops* auf die CD-ROM gebrannt habt, sprang ich erst einmal hoch in die Luft (die daraus folgende Rechnung des Dachdeckers überstieg leider die Kosten einer Zusatzdisk) und dann an den Computer. Nun frage ich mich, wieso Origin diese Zusatzdisk nicht in den Laden gestellt hat, um ein bißchen zusätzlichen Zaster zur Bank zu schleppen. Ich stelle mal die Vermutung auf, daß jede andere Firma sich nicht zu so einer Tat hätte überreden lassen. Und Origin verlangt nicht einmal eine Vollversion von *Prophecy!* Mir ist das immer wieder ein Rätsel (Nr. 729-13, direkt nach „Wieso sind die Simpsons eigentlich gelb?"). Und wer glaubt, *Secret Ops* sei eh' nur ein Produkt der Mittagspause eines Leveldesigners, der sieht sich getäuscht, denn es sind immerhin ein neues Mutterschiff und ein paar neue Waffen dabei, vom absolut spitzenmäßigen (auch neuen) Soundtrack wollen wir nicht einmal sprechen. Naja, mir gefällt es, daß ich mein spärliches Taschengeld nicht dafür ausgeben mußte und es gratis mit der *PC Games* mitgeliefert bekam.

RangerOne

P.S.: Die Idee mit dem 3D Studio Raini – sorry, Rainer – ist wirklich gut! Irgendein Grafiker wird sich schon dazu überreden lassen, Dich zu digitalisieren. Vielleicht bekommt Ihr von Core Design noch die Lara-Textur, die würde Dir bestimmt ganz hervorragend stehen.

Ich hätte es ja wissen müssen. Seit der letzten PC Games werde ich offensichtlich nur noch so angesprochen. Ich warte einfach, bis Gras darüber gewachsen ist. Irgendwann wird das ja mal aufhören, oder? Warum antwortet mir keiner? Secret Ops ist wirklich mehr als nur eine Zusatzdisk und so unsinnig, wie es anfangs scheinen mag, muß die Entscheidung über den Vertriebsweg gar nicht sein. Lange ehe wir es auf CD-ROM brachten, konnten es alle glücklichen Spieler mit einer schnellen Internet-Anbindung downloaden. Führen wir diesen Gedankengang einmal weiter: Internet-Anbindung ist heute schon etwas Alltägliches. In Zukunft werden es bestimmt noch wesentlich mehr User werden. Deutschland kann in diesem Falle nicht als Maßstab genommen werden, weil hier Telefonieren schon immer absurd teuer war und es auch nach der Privatisierung noch ist. Was würde nun geschehen, wenn eine namhafte Softwarefirma ihr Produkt nicht wie üblich vertreibt, sondern nur noch weltweit zum Download anbietet? Da auch Kreditkarten inzwischen nichts Exotisches mehr sind, würde die Bezahlung ja auch keine Probleme verursachen. Anfangs würde die Sache wohl ziemlich mißtrauisch beäugt, aber ich denke, daß sich weltweit genug Kunden finden lassen. Der Kunde muß nicht mehr in den Laden rennen und einen Strafzettel wegen Falschparken kassieren, sondern kann sich sein Game sofort herunterladen. Keine Reklamationen wegen defekten CD-ROMs und alle Seiten sparen bares Geld. Ein absurder Gedankengang? Wir sprechen in zwei Jahren noch einmal darüber!
P.S. Bitte nicht die Lara-Textur. Ich habe Angst, danach zu mutieren. Und da ich Motorradfahrer bin, kann ich mit zwei Airbags nichts anfangen.

ZUKUNFTSSORGEN

Sehr geehrter Herr Rosshirt!
Ich sehe für uns Programmierer schwarz! Wieso, fragen Sie sich (und alle Leser, falls der Brief veröffentlicht wird) – deshalb, weil immer mehr auf visuell umgestellt wird. Na klar, mit Windows 95 wurde ja alles leichter, was die Bedienung angeht, aber wieso wird weitergemacht mit der Visualisierung. Es können jetzt schon sogar 12jährige Knirpse eigene Webseiten erstellen (Frontpage läßt grüßen), welche noch vor ein paar Jahren nur von Profis gemacht werden konnten. Und es werden schon visualisierte Programmiersprachen herausgebracht. Natürlich sind die noch nicht komplex genug, um etwas Anständiges auf die Beine zu stellen, aber die Zeit wird kommen... Natürlich werden Sie jetzt sagen: Ist doch gut, wenn jeder programmieren kann, noch mehr Leute, die Computer gut finden, aber was ist mit uns, den Programmierern? Wie sollen wir dann unser tägliches Brot verdienen, wenn Putzhilfen sagen: „Na, Hälga, viel zu tün het, lass ens ma prochrammieren, machn ma ejn Spiel." Dann kann doch jeder ein Programm schreiben, und wir Programmierer dürfen uns einen neuen Job suchen, da uns keiner mehr braucht! Damit muß Schluß sein, mit der ganzen Visualisierung, denn ein paar Computerbereiche sollte man doch den Profis lassen und nicht der ganzen Masse zur Verfügung stellen.

Hochachtungsvoll, Alexej Ratner

So verkrampft würde ich die Sache nicht sehen. Natürlich hast Du Recht. Und jetzt kommt das dicke, fette „Aber". Nur weil es leichter wird, zu programmieren, werden Programmierer noch lange nicht arbeitslos. „Frontpage" ist da ein wirklich schönes Beispiel. Jeder Depp kann damit seine Homepage erstellen. Sogar ich, was man auf unserer Webpage in meiner „Rumpelkammer" eindrucksvoll sehen kann. Nur: Wenn Du meine Rumpelkammer jetzt ein professionelles Produkt nennen würdest (der Gedanke ist wirklich zu absurd), würde mir vor Lachen das Wasser in die Augen schießen. Und selbst dieses laienhafte Erzeugnis konnte ich nur dank tatkräftiger Hilfe unserer Webmasterin ins Leben rufen. Visualisierung hin und von mir aus auch her – der breiten Masse werden die wunderlichen Wege der Software-Erstellung für immer hinter Systemabstürzen verborgen bleiben. Und wer den enormen Zeitaufwand auch für das windigste Progrämmchen beurteilen kann, wird die Finger davon lassen, soweit er nicht dafür bezahlt wird. Ein ähnliches Phänomen konnte ich sonst nur bei der heftig grassierenden „Do-It-Youself-Welle" beobachten. Trotz hohem „In-Faktor" und zahllosen Baumärkten sind Handwerker heute immer noch unverzichtbar. Und wenn es nur dazu ist, um selbstgemachte



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

COMPUTEC VERLAG
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

SO ERREICHEN SIE UNS:

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA AG, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-Email:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

REDAKTION

Chefredakteur:
Oliver Menne (V.i.S.d.P.)
Stellvertreter des Chefredakteurs:
Thomas Borovskis
Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Jürgen Melzer
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Andre Geller, Peter Gunn, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Uwe Symanek, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Frank-Jürgen Wörner
Textkorrektur:
Margit Koch
Bildredaktion:
Richard Schöller
Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Gisela Tröger
Titel:
© Sunflowers

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in *PC Games* veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen:
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage der COMPUTEC MEDIA AG bei.

ANZEIGENKONTAKT

Computec Media Services GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911/2872-100
Telefax: 0911/2872-240
Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.s.d.P.), Wolfgang Menne
Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
Online-Vermarktung:
Susanne Szameitat
Anzeigenassistenz:
Claudia Rudolph
Anzeigenpreis:
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Werbeleitung:
Martin Reimann (Leitung),
Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-)
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820,
Fax: 06246/8825277
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichnen zugeteilt:

PC Games CD		*Plus*	*Magazin*
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 1998 291.430 Exemplare

Schäden zu beseitigen. Im Ernst: Wer ein professionelles Produkt braucht, wird auch in Zukunft nicht in Eigenregie programmieren.

BERUFSFRAGEN

Hallo, Onkel Rossi!
Nach minutenlangen, anstrengenden und aufopferungsvollen Studien habe ich endlich herausgefunden, was Dich dazu bewegt, Leserbriefe zu beantworten. Beginnen wir mit den Gründen, die nicht in Frage kommen:
1. Du beantwortest sie nicht des Geldes wegen. Wenn man schon das gehalt klein schreiben muß...
2. Du beantwortest sie nicht des Spaßes wegen. Ich z. B. könnte mir lustigere Berufe vorstellen, wie Automechaniker (da bleiben immer so lustige Teile übrig), Archäologe (da findet man auch manchmal lustige Sachen), Eisverkäufer (da hat man viel mit lustigen Leuten zu tun) usw.
Nun die Gründe, die in Frage kommen:
1. Du bist ein herzensguter Mensch mit viel Sinn für Nächstenliebe. Wenn man schon Briefe liest, die von Wahnsinnigen wie mir kommen...
2. Du hast den Job in einer Phase absoluten Geldmangels angenommen und dabei das Kleingedruckte übersehen. Die einzige Möglichkeit, den Job hinter sich zu lassen, ist der Bankrott des Verlags.
So, das war's. Bekomm' ich jetzt den Nobelpreis? Bis zum nächsten Mal, wenn es wieder heißt: Hallo, Onkel Rossi!
Irgendwann in Ihrem elektronischen Briefkasten,

Mr. S

P.S.: Wie geht's eigentlich Deiner Omi? Du weißt schon, die die immer noch Geld drauflegt, wenn Du dir von Deinem gehalt 'ne neue Krawatte kaufen willst.

P.P.S.: Wie machst Du das eigentlich, wenn Du mal in den Media Markt gehst und auf dem Weg zur Computerabteilung an den ganzen Kameras und Fotoapparaten vorbeimußt? Ich für meinen Teil mach' immer nen kleinen Bogen rum, so quer durchs ganze Geschäft.

Ich werde heute einmal etwas absolut Ungewöhnliches, Einmaliges tun: Ich erzähle Dir die Wahrheit, wie alles angefangen hat. Es war vor ziemlich genau acht Jahren (Kinder, wie die Zeit vergeht), als unser Thorsten in den Computerladen kam (es regnete und er wollte sich unterstellen), in dem ich mein täglich Brot verdiente. Er hatte die erste Ausgabe einer neuen Zeitschrift namens „Play Time" dabei. Bei den Leserbriefen ließ ich mich zu dem legendären Ausspruch „Das kann ja sogar ich besser" hinreißen. Ich konnte ja nicht ahnen, daß das jemand wörtlich nehmen würde! Inzwischen habe ich mich an den Beruf und die Kollegen gewöhnt und bleibe mit sturer Boshaftigkeit. Ob sich die Kollegen auch an mich gewöhnt haben, ist eine feine Geschichte für eine schwüle Sommernacht. Zu meinem gehalt möchte ich nach wie vor nichts sagen, weil ich mir nie ganz sicher bin, ob meine Fans vom Finanzamt zulesen. Ehrlich, Frau Maurer... ganz, ganz wenig. Und die Ausgaben liegen so hoch wie das Auge eines Elefanten. Glauben Sie mir doch endlich!

P.S. Omi konnte sich inzwischen einen alten Wunsch erfüllen und singt Volkslieder mit Elvis.

P.P.S. Was sollte ich in einer Fotoabteilung? Die einzigen Bilder, die gelegentlich von mir gemacht werden, stammen von kleinen, schwarzen Kästchen, die kleine, grüne Männchen am Straßenrand hinterlistig, hinterhältig, hinterrücks, arglistig, heimtückisch, bösartig, meuchlings, niederträchtig, teuflisch, tückisch, in böser Absicht, klammheimlich verstecken. Ups... da ist mir leider etwas die Contenance entglitten.

HILFESTELLUNG

Hi Rainer!
Heute möchte ich Dir auch einmal einen Leserbrief schreiben. Erst einmal dickes Lob für die *PC Games* – die 11/98 war echt spitze, besonders das *Tomb Raider 3*-Special fand unsere Gruppe toll. Welche Gruppe, wirst Du jetzt sicherdenken. Wir gründeten vor wenigen Wochen eine Gruppe, die sich in ihrer Freizeit damit beschäftigt, Konzepte, Grafiken und Demos für neue Computerspiele zu entwerfen. „Dark Shrine Media", so nennen wir uns, besteht aus Spiele-Testern, Journalisten, Studenten und Grafikern. Da unsere Spie-



HOTLINES

Firma	Telefon	Zeiten
Acclaim Entertainment	01 80/5 33 55 55	24h/Tag
Activision	01 80/6 22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00}
Ascaron	0 52 41/96 69 0	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	0 74 31/5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Blue Byte	02 08/4 50 29 29	Mo-Fr 15^{30}-19^{00}
BMG Interactive	01 80/5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
Bomico	0 61 03/33 44 44	Mo-Fr 15^{00}-19^{00}
Creative Labs	0 89/9 57 90 81	Mo-Fr 9^{00}-17^{30}
Cryo Interactive	0 52 41/95 35 39	Mo-Fr 18^{00}-20^{00}
CUC Software (Sierra)	0 61 03/99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Disney Interactive	0 69/66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Eidos Interactive	01 80/5 22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00},14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	0 24 08/94 05 55	Mo-Fr 9^{30}-17^{30}
Funsoft	0 21 31/96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Greenwood	02 34/9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	01 80/5 25 43 93	Mo-Do, Sa, So 15^{00}-20^{00}
Hasbro Interactive	01 80/5 20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion Software	02 41/4 70 15 20	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
MicroProse	01 80/5 25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Mindscape	02 08/9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	0 69/66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Ravensburger Interactive	07 51/86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	0 40/2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	01 90/57 20 00 [1]	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Ubi Soft	02 11/3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
Virgin Interactive	0 40/89 70 33 33	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

[1] **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

le-Tester in vielen Presseverteilern gespeichert sind, haben wir zahlreiche, direkte Verbindungen und Ansprechpartner bei großen und kleinen, deutschen und amerikanischen Softwarehäusern. Wir wollen auf diese Weise aber nicht nur unsere persönlichen Projekte verwirklichen und an Entwicklerteams weitergeben, sondern auch der kreativen Leserschaft von *PC Games* die Möglichkeit geben, ihren Visionen freien Lauf zu lassen. Deshalb suchen wir Leute, die vielleicht schon eine Idee für ein tolles Spiel hatten, aber nie richtig Kontakt aufnehmen konnten. Wer natürlich schon Grafiken oder Artworks vorlegen kann, sollte sich noch schneller bei uns melden. Wenn ihr einfach nur Fragen habt, dürft ihr uns natürlich auch schreiben. Mail an darkshrinemedia@hotmail.com

Bis dann: Tobias Blödt – Dark Shrine Media

Ich veröffentliche dieses Schreiben kommentarlos. Da ich es für eine gute Idee halte, unterstütze ich es natürlich auch. Wer keinen Zugang zum Internet hat, kann auch einfach nur an mich schreiben – ich leite die Post dann weiter.

VISIONEN

Hallo Herr Rosshirt,
ich beobachte die Entwicklung auf dem Computerspiele-Markt seit 15 Jahren – und bin fasziniert. 1984 ballerte man auf linienartig absteigende Aliens und hatte einen Riesenspaß dabei, 1991 zog man in einer Draufsicht kleine Panzerchen von einem Hexfeld zum nächsten und hat einen Riesenspaß dabei. Heute erschreckt man sich in den phantastischen Levels eines 3D-Spektakels zu Tode und hat einen Riesenspaß dabei. Die Geschwindigkeit der Mikroprozessoren verhundertfachte sich in dieser Zeit. Der Computer gewann an Bedeutung im Alltag, privat wie auch geschäftlich. Er ist sogar dabei, langgediente Veteranen endgültig abzulösen, die für viele Jahre unantastbar waren – Telefon, Fernseher und HiFi-Anlage. Was ist aus dem jugendlichen Menschen in mir geworden, der mit großen Augen einer groben Ansammlung von Bildschirmpunkten folgte? Heute benötige ich eine Unzahl Polygone, extrapolierte Gouraud-Shadings und bilineare Filterungseffekte, um mir die selben großen Augen zu erhalten. Wo ist die Zeit geblieben, als man sich über die Anzahl von sechs neuen Spielen im Jahr freute? Was werden meine Kinder spielen? Werden sie mich auslachen und als hoffnungslos antiquiert darstellen, wenn ich ihnen von *Star Wars*, Heavy Metal und Atari erzähle? Wo ich noch vor wenigen Jahren für die gleichen Dinge zum Freak abgestempelt wurde. Werde ich wie Cpt. Kirk am Ende meiner Ära sagen: „Das war ein Mordsspaß!"?
In Erinnerung an die gute (?) alte Zeit:

Adam Blaszcyk

Ach Adam, setzt Dich her zu mir – ich gebe eine Runde Biobrutal aus. Natürlich kann man an dieser Stelle nun fürchterlich sentimental werden. Und wenn Dich Deine Kinder nur als „antiquiert" darstellen, hast Du ja noch einmal Glück gehabt! Ich denke, so schmeichelhaft wird es nicht werden. Aber da wir die Würde des Alters erreicht haben, sitzen wir in unseren Ohrensesseln und sehen dem Treiben gelassen zu. Im Ernst: Was ist schon groß passiert? Ich gebe ja zu, daß die Spiele immer perfekter werden. Aber ich spreche dabei nur von der technischen Seite. Pacman und Space Invaders kennt jeder. Aber wer wird sich in nur drei Jahren an alle Teilnehmer dieser heutigen Softwareflut erinnern können – und wollen? Es ist wie mit den Filmen. Früher sind wir auch jedes Wochenende ins Kino gegangen. Heute habe ich mehr als 400 Videos und 48 Kanäle TV im Haus. Die Zeiten sind hart, aber modern. Und den Computer würde ich auch nicht so mißtrauisch beäugen. In unserem Alter weiß man doch ganz genau, daß die einzige Maschine, die einen aufmuntern kann, die Kaffeemaschine ist, und der einzige wirklich lebensentscheidende Automat im Hinterzimmer einer Kneipe steht (ja, der mit den Erzeugnissen der Gummi-verarbeitenden Industrie). Auch Deine Kinder werden mit solchen Gedanken eher früher als später in Ohrensesseln sitzen. Ist Dir das ein Trost? Star Wars ist ja sogar schon wieder in! Nur Heavy Metal sollten wir wirklich nicht mehr in der Öffentlichkeit hören.



COMING UP!

Vorschau 98/99

Auf dieser Seite finden Sie in jeder Ausgabe aktuelle Erscheinungstermine. Hier handelt es sich ausschließlich um Herstellerangaben, die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Mit den vier Farben (siehe unten) kennzeichnen wir Spiele, die wir zum Beispiel für die nächste Ausgabe zum Test erwarten oder zu denen wir Tips & Tricks geben.

■ SPECIAL ■ PREVIEW ■ REVIEW ■ TIPS & TRICKS

NOVEMBER ´98

Spieletitel	Genre
Actua Tennis	Sportspiel
■ Age of Empires: Rise of Rome	Echtzeit-Strategie
Anno 1602: Neue Inseln	Strategie
■ Apache Havoc	Flugsimulation
Axis & Allies	Strategie
■ Buggy	Rennspiel
Barrage	Action
Bundesliga 99	Fußball-Manager
■ Centipede	Action
■ Caesar 3	Strategie
Der Ring	Adventure
Dethkarz	Rennspiel
Delta Force	Action
Dynasty General	Strategie
■ European Air War	Flugsimulation
Eques	Trivia
FreeSpace – Silent Threat	Action
■ Glover	Action-Adventure
■ Grim Fandango	Adventure
Genetic Evolution	Strategie
Grand Prix 500ccm	Rennspiel
Grand Touring	Rennspiel
Half-Life	Action
Hardwar	Action
■ Heavy Gear II	Action
Israeli Air Force	Flugsimulation
John Madden NFL 99	Sportspiel
Links LS	Sportspiel
LMK	Action-Rollenspiel
■ Moto Racer 2	Rennspiel
■ Myth 2	Strategie
NFL Blitz	GT Interactive
■ N.I.C.E. 2	Rennspiel
■ Populous 3 – The Beginning	Echtzeit-Strategie
Powerslide	Rennspiel
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper
Puma Street Soccer	Sportspiel
Rage of Mages	Adventure
■ Railroad Tycoon 2	Echtzeit-Strategie
Revenge of Arcade	Spielesammlung
■ Rent a Hero	Adventure
Riverworld	Strategie
Shogo	Action
■ Sin	Action
Sonic R	Jump&Run
■ S.C.A.R.S.	Rennspiel
■ Speed Busters	Rennspiel
Spellcross	Strategie
Spiel des Lebens	Brettspiel-Umsetzung
Star Trek: Klingon Honor Guard	Action
Stratego	Brettspiel-Umsetzung
Survival	Action
■ Test Drive 5	Rennspiel
Titanic	Adventure
Wargasm	Simulation

DEZEMBER ´98

Spieletitel	Genre
Baldur's Gate	Rollenspiel
Dark Project: Der Meisterdieb	Action
■ Fallout 2	Rollenspiel
FIFA 99	Sportspiel
■ Gangsters	Strategie
■ Heretic II	Action
■ Star Wars: Roque Squadron	Action
Tomb Raider 3	Action-Adventure
■ Trespasser	Action
■ Turok 2: Seeds of Evil	Action

JANUAR ´99

Spieletitel	Genre
Alpha Centauri	Strategie
Asteroids 3D	Action
Fighter Squadron	Flugsimulation
Global Domination	Strategie
Heroes of Might & Magic III	Strategie
Machines	Action-Strategie
Requiem	Action
SimCity 3000	WiSim
Trans-Am-Racing 68-72	Rennspiel
X: Beyond the frontier	Action

FEBRUAR ´99

Spieletitel	Genre
Daikatana	Action
Diskworld Noir	Adventure
Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie
Drakan	Action-Adventure
Hired Guns	Action
Nations: Fighter Command	Flugsimulation
■ Outcast	Action
SEGA Rally Championship 2	Rennspiel
Tonic Trouble	Jump&Run
Warzone 2100	Strategie

MÄRZ ´99

Spieletitel	Genre
■ Amen	Rollenspiel
Braveheart	Strategie
■ Civilization: Call to Power	Strategie
Force Commander	Strategie
Indiana Jones 5	Action-Adventure
Mig Alley	Flugsimulation
Revenant	Adventure
Solar	Strategie
Ultima: Ascension	Rollenspiel
■ Wheel of Time	Adventure

Die PC Games Ausgabe 1/99 erscheint am 2. Dezember 1998